



Title	神々の動詞, 英雄の動詞 : 北欧神話データベースの分析
Author(s)	堀井, 祐介
Citation	大阪大学, 1998, 博士論文
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.11501/3151065
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

The University of Osaka

神々の動詞，英雄の動詞
ー北欧神話データベースの分析ー

大阪大学 大学院 言語文化研究科
博士論文

堀井 祐介
1998 年 3 月

© 1998

堀井 祐介

目次

第1章 序	1
1.1 目的	1
1.2 神話資料について	2
1.3 先行研究	4
1.4 北欧神話とは	6
1.5 なぜ動詞に注目するのか	6
1.6 本論文の構成について	8
第2章 資料分析について	9
2.1 分析対象	9
2.2 分析手順	18
第3章 作品（群）別分析	29
3.1 データベース上の各フィールドごとの傾向	29
3.2 「エッダ詩集」	56
3.3 「ギルヴィの惑わし」	56
3.4 「ユングリング・サガ」	64
3.5 作品（群）別分析まとめ	64
第4章 個別分析の方法	65
4.1 データ抽出	65
4.2 分析基準	66
4.3 個別のデータ分析における表記，記号について	66
第5章 神々を主語とする動詞の個別分析	68
第6章 英雄を主語とする動詞の個別分析	116

第7章 その他，作品において重要な役割を果たす存在（巨人，怪物など）を主語とする動詞の分析	165
第8章 韻文作品における韻律の影響について	177
第9章 結論	179
参考文献	183
資料	192

第1章 序

1.1 目的

この研究の目的は、現在残されている神話的題材を扱った文献資料を分析対象として、北欧地域の古代ゲルマン人（古代北欧人）がキリスト教を受け入れる以前に持っていた彼ら独自の世界観をどのように描き出していたのかを調べることである。神話の形で語られるたびに、その世界観は聞き手の中に再現される。そのため実際に語られた神話を分析すれば、古代北欧人の世界観、神々に対する表現上の特徴などを明らかにすることが出来ると思われる。しかし、残念ながら北欧地域にキリスト教が入ってからすでに一千年にもなろうとする今日では、直接神話を聞くことは不可能であるため、その語られていたであろう神話を書き記した文献資料を分析し読み解くことは、現代においては古代北欧人の世界観を理解する最善の方法であると思われる。

北欧地域において神話的題材を扱った文献資料はいくつかあげられるが、本論文では異教時代の北欧を旅行した第三者の視点で書かれたものや、伝聞したものを翻訳したものではなく、古代北欧人自身が自らの言葉（古西ノルド語）で書き記した文献資料を分析対象とする。なぜなら、彼ら自身の言葉で書き記したものには、彼らの言葉を通しての神話への意識が直接的に表れているのではないかと考えられ、従ってそれを分析することで神話の核となる要素が見出せるのではないかとと思われるからである。

対象とする文献資料は古西ノルド語で書かれている北欧神話分析の第一次資料とされる「エッダ詩集」、中世北欧を代表する文人であるスノッリ・ストゥルルソン (Snorri Sturluson, 1179-1241) の書いた「ギルヴィの惑わし」(Gylfaginning)、「ユングリング・サガ」(Ynglingasaga)である。これらは顕著に神話的要素を含んでおり、他にこれらに匹敵するほどまとまった北欧神話文献資料は見当たらない。

E. O. G. Turville-Petre(1964), Anders Bæksted(1984)などを始めとする北欧神話の先行研究においてもこれら三つの文献資料は重要なものとして位置付けられ、神話世界の特徴を述べる出発点として利用されている。しかし、それらの研究では神話全体を見ることに重点が置かれているため、文献資料は神話の特徴を物語る一部分が引用されているに過ぎず、それぞれの資料に見られるモチーフ（その資料がどのような内容を扱っているのか）について考察が加えられているだけである。また個別の語のレベルでは主に古ノルド語に特徴的な heiti, kenning と呼ばれる名詞の言い換え表現に注目し、その意味や語源を分析している。従って本論文においては以上のような先行研究では見落とされていた点を補うため神話研究と

文献資料分析とを結びつけ、これまでの神話研究の成果を用いて神話学的視点から文献資料を分析し、その文献資料分析の成果を神話研究の手掛かりとすることを目指すことにする。

具体的には新しい試みとして文献資料にでてくる動詞に注目し、コンピュータを用いて網羅的に動詞のデータベースを作成し、神々や英雄がどのような動詞を用いて描かれているのかをテキストに忠実に分析し、動詞から古代北欧ゲルマン人の神話への意識を探り、これまでの研究とは異なる視点から神話の世界を調べてみることにする。新しい試みであるので厳密な意味での先行研究はないが、文献資料をコンピュータデータ化するプロジェクトは北欧各国で行われている。

1.2 神話資料について

今回分析対象とする三作品（群）が本論文の目的である北欧神話世界の解明にとって有効であることは、古代から中世にかけてのほかの資料と3つの作品を比べることによっても明らかになる。古代から中世にかけてのキリスト教以前の古い宗教の名残を示す資料としては、大きくは地名とその他の作品（文学作品、年代記など）に分けられる。地名の研究からも神話的な特徴は見いだすことが出来るが、地名学はそれ自体で大きな研究分野であり、また今回の動詞表現の分析からは大きく離れているので扱わないこととする。

次にくるのがその他の作品であるが、これらも大きく分けて当時の北欧の言語（古西ノルド語）によるものとラテン語によるものとに分けられる。ラテン語によるものとしては、『ハンブルグ大司教管区の事績』（*Gesta Hammaburgensis Ecclesiae Pontificum*）^{注1}および『デンマーク人の事績』（*Gesta Danorum*）^{注2}があげられる。両者ともに中世北欧における異教信仰及びその名残についていくつかの重要な記述を含んでいるが、「古代北欧の人々が自らの言語で神々や英雄をどのように描き出しているのかを分析する」という本論文の主旨からは外れるので対象とはしなかった。

古西ノルド語の作品としては、ルーン文字（*rún*）によるもの、「エッダ詩集」、スカルド詩、法典、聖人伝、サガ（王のサガ^{注3}、同時代のサガ^{注4}、アイスランド人のサガ^{注5}、騎士のサガ^{注6}、古代のサガ^{注7}など）、スノッリ・ストゥルルソンの作品があげられる。

ルーン文字とは古代ゲルマン人が用いていたアルファベットで、おもに石などに固い物に刻むために直

注1 ハンブルグ・ブレーメン大司教管区内の歴史について 1170 年頃にブレーメンのアダムが書いた。900 年代から 1072 年頃までの北欧史の主要資料。

注2 サクソ・グラマティクス (Saxo Grammaticus) が大司教アブサロンの求めにより 1200 年頃まとめたデンマークについての歴史書。

注3 *Konunga sögur* 9 世紀から 13 世紀までのノルウェー王についてのサガ。

注4 *samtiðarsögur* アイスランドを扱ったサガ。さらに司教のサガ (*biskupa sögur*) とストゥルルンガサガ (*Sturlungasaga*) に分類される。

注5 *Íslendinga sögur* 初期にアイスランドに移住した人たちについて扱ったサガ。

注6 *riddara sögur* 主に北欧以外の地域でののはるか古代の騎士について扱ったサガ。

注7 *fornaldarsögur Norðurlanda* アイスランドへの移民が始まる前、ハラルド美髪王以前の古代を扱ったサガ。主にノルウェーでの出来事を描いている。英雄のサガとしても知られる。

線が主体となっている文字である。歴史的に見てほかの作品よりもかなり古くから存在していたが、王侯への賛辞、呼びかけや名前が多く、全体として北欧神話世界に関わる内容が少ない。

次の「エッダ詩集」とは、一つの作品集ではなく、類似の形式、内容を持つ韻文作品に対する総称である。言語的にはゲルマン語の一つである古西ノルド語で書かれており、年代的には紀元10世紀から11世紀を中心に書き記されたものが現在残されている。そのモチーフはすでに民族大移動のころ（紀元2, 3世紀頃）から存在していたものと考えられている。作品はその扱っている内容から大きく神話詩と英雄詩とに分けられる。韻律としては *málahátttr*, *fornyrðislag*, *líóðahátttr* で書かれており、*Hildebrandslied*, *Beowulf*, *Heliand* などの中世ゲルマン韻文作品と類似の韻律である。すべての作品が神々または伝説上の英雄を扱っており、特に神話詩は北欧神話の世界を描き出す第一の資料とされる。

スカルド詩はおもにノルウェーの宮廷において王やその他の諸侯を称えるためにつくられたものであり、直接神話的題材を取り扱ってはいない。法典は現代の法律とは異なり日常生活での細かな規定を記したものであり、神々自体よりも現実の人間の行動を描いている。聖人伝は聖なる存在を描いてはいるがキリスト教の聖人であり、北欧神話の研究対象とはならない。

サガは上にあげたようにいくつかの下位分類されるが、それぞれにおいて引用として神話的な題材が使われていることがあっても、一つのまとまったものとしてではなく、二次的資料として扱われるものである。

最後にスノッリの作品があげられるが、彼は1179(1178)年にアイスランドの才知に長けた豪族ストウルラ・ソールザルソン (Sturla Þórðarson, 1115-1183) の息子として生まれた。その後当時アイスランドにおける文化の中心であったオッディ (Oddi) において賢者セイムンドゥル (Sæmundr inn fróði, 1056-1133) の孫であるヨーン (Jón Loptsson, 1124-97) の養子として育てられた。成人してからは有力な豪族としてアイスランドで勢力を延ばした。彼は2度ノルウェー、スウェーデンに出向くが、ノルウェーの国内での争いに巻き込まれ、アイスランド国内でも闘争に明け暮れ、その立場は不安定なものになっていく。そしてついに1241年レイキャホルト (Reykjaholt) の自宅で暗殺された。これらの政治的側面に加えて、彼は古ノルド文学において3つの重要な作品『エッダ』(Edda), 『ヘイムスクリングラ』(Heimskringla), 『聖オーラヴの物語』(Ólafs saga hins helga) を残している。このうち最後の作品はキリスト教の聖人の物語であり、北欧神話分析の対象とはならない。

今回分析対象に加える「ギェルヴィの惑わし」, 「ユングリング・サガ」は共にスノッリの作品であり、前者は『エッダ』の後者は『ヘイムスクリングラ』の一部である。『エッダ』は1220年頃に書かれたとされる古西ノルド語による韻文作品作成の手引き書である。写本の一つに「この本はエッダと呼ばれる」とあるため『エッダ』の名がつけられているが、タイトルのエッダ (edda) という語については、何を意

味しているのかはいろいろと説があり正確にはわかっていない^{注8}。当時アイスランドでは古い詩芸（韻文作品をつくる際のさまざまな知識）が衰えており、これを憂慮したスノッリが古西ノルド語での詩芸を保存するためにこの本をまとめた。『エッダ』は4部構成で「序」(Prologue)、「ギルヴィの惑わし」(Gylfaginning)、「詩語法」(Skáldskaparmál)、「韻律一覧」(Háttatal)からなる。「序」において、スノッリは彼の学識と古代の神話を結びつけ、キリスト教の物語から始まり、アジアから古代の神々が北欧へ移動してきた話が続き、古代の神々を人間の王、英雄または魔法使いとみなすというユーヘメリズム的考えが見られる。「詩語法」では、古西ノルド語によく見られる言い換え表現 (heiti, kenning) について、つまり太陽や月などが人間、神々の世界でそれぞれどの様に呼ばれるのかについて述べられている。「韻律一覧」では100を超える例をあげて韻律について説明している。今回分析対象とする「ギルヴィの惑わし」は「序」の流れを受けてスウェーデンの王ギルヴィ (Gylfi) がアースガルド (Ásgarðr) に赴き、アース (áss, æsir アジアの人々) についての神話的物語を問答形式で尋ねるものである。その際にスノッリは「エッダ詩集」からモチーフとなる韻文を引用しそれを散文形式で語りなおしたりもしている。

「ユングリング・サガ」は『ヘイムスクリングラ』の冒頭に出てくるサガで、1230年頃に書かれたとされる。『ヘイムスクリングラ』は古代から1177年までのノルウェー王たちが描かれている。その冒頭の「ユングリング・サガ」ではスウェーデンのユングリング王家の祖先について北欧神話の主要な神々と同じ名前で述べられている。それらの祖先は神話伝説上の存在である。「エッダ詩集」と同様に神話的題材をまとめて描いている点でこの「ギルヴィの惑わし」、「ユングリング・サガ」も本論文での分析資料としては非常に重要である。

1.3 先行研究

北欧神話全体についての先行研究としてはE. O. G. Turville-Petre(1964), Anders Bæksted(1984), H. R. Ellis Davidson(1964), Anne Holtsmark(1970), ジョルジュ・デュメジル(1980)などがあげられる。それぞれの研究において独自の視点が見られるが、第1.1節でも述べたように神話物語のモチーフや物語全体の流れ、名詞表現を中心に分析が行われている。文献資料に関してはほぼ同じものを用いており、なかでも古西ノルド語による資料としては「エッダ詩集」、スノッリ・ストゥルルソンの『エッダ』、「ユングリング・サガ」を中心としている。この他に文献資料自身に対する先行研究としては、個々の作品を扱ったものSigurður Nordal(1952), Anne Holtsmark(1949)や、文学史Einar Ól. Sveinsson(1962), Finnur Jónsson(1907)などがある。またコンピュータを用いて文献資料を扱うプロジェクトは、アイスランドにおいてサガを、ノルウェーのベルゲンにおいてスカルド詩をコンピュータテキスト化するものな

^{注8} Harris, p.74

どがあるが、具体的な成果はまだ出ていない。

次に先にあげた先行研究のいくつかについて具体的に何を資料としているのかを見て見る。(以下著者、タイトル、資料の順に示す)。

E. O. G. Turville-Petre, *Myth and Religion of the Norse*.

- ルーン文字, 地名, 考古学的なもの
- 習慣, 諺, 迷信
- 古西ノルド語韻文 (エッダ詩, スカルド詩)
- 歴史書, サガ (『植民の書』 (Landnámabók), アイスランド人のサガ, 古代のサガなど)
- スノッリ・ストゥルルソン (『エッダ』, 『ヘイムスクリングラ』)
- サクソ・グラマティクス (『デンマーク人の事績』)
- 外国人の書いたもの (タキトゥス (Tacitus, 56 頃 - 120 頃) による『ゲルマニア』 (Germania), ブレーメンのアダムによる『ハンブルグ大司教管区の事績』, アラブの旅行作家イブン・ファドラーン (Ibn Fadlān) など)

Anders Bæksted, *Nordiske Guder og Helte*.

- 地名, ルーン文字
- スウェーデン: ブレーメンのアダム
- デンマーク: サクソ・グラマティクス
- ノルウェー, アイスランド: エッダ詩, スノッリ, 古代のサガ, 王のサガ, アイスランド人のサガ, スカルド詩など

Anne Holtsmark, *Norrøn mytologi*.

- 外国資料 (『ゲルマニア』, 『ハンブルグ大司教管区の事績』, イブン・ファドラーンなど)
- 地名, 考古学的なもの, サガ, 法律, ルーン文字, エッダ詩, スカルド詩, スノッリ, サクソ・グラマティクス

以上主要な専攻研究3つについて資料を見て見たが、いずれにおいても先にも述べた通り今回分析対象とした作品 (群) 「エッダ詩集」, スノッリの『エッダ』, 「ユングリング・サガ」が主要な資料として用いられている。

1.4 北欧神話とは

北欧神話とは、キリスト教改宗以前に、デンマーク、スウェーデン、ノルウェー、アイスランドを中心とする、現在北欧と呼ばれる地域のゲルマン民族が信じていた世界観を描いている神話である。その内容は、原初巨人の誕生、神々の一族の誕生、原初巨人の体から神々が世界を作り出すこと、年月の決定、人間の誕生などの世界創世から、ラグナロク (ragnarøk) と呼ばれる神々世界の滅亡に至るまでの物語で、それらのあいだに幾つかの神々に関わるエピソードがちりばめられている。

北欧神話にはアース神 (áss, æsir), ヴァン神 (vanir) と呼ばれる2種類の神々の他、神々と同様に特殊な力を持ち神々に敵対する巨人 (jötunn) やドヴェルグ (dvergr) (侏儒) と呼ばれるもの、予言や魔術に長けた巫女 (völva), 神々のしもべとなって英雄と関わるヴァルキュリャ (valkyrja)^{注9}, 運命を定めるノルン (norn), 神々が庇護する英雄, 優れた英雄の中からヴァルキュリャに選ばれて死者となり神々の国でラグナロクに備えるエインヘリャル (einherjar), 人間の祖先などが登場する。またこれら擬人化された存在の他に、世界の中心とされるとねりこの木ユグドラシル (Yggdrasill) や世界を取り巻いているミズガルズ蛇 (Miðgarðsormr), 狂暴なフエンリル狼 (Fenrisúlfr) なども描かれている。

1.5 なぜ動詞に注目するのか

上で述べた北欧神話の先行研究において古西ノルド語文献資料は重要なものとして位置付けられ、神話世界の特徴を述べる出発点として利用されている。しかし、それらの研究では神話全体を見ることに重点が置かれているため、神話の特徴を物語る一部分が引用されているに過ぎない。具体的には、それらの研究では heiti, kenning と呼ばれる名詞の言い換え表現に注目し、その意味や語源を分析したり、それぞれの資料に見られるモチーフ（その資料がどのような内容を扱っているのか）について考察を加えている。

このようにこれまでの神話研究では文献資料それ自体に対する全体的な評価、文献資料だけからどれだけのことがわかるのかといった分析が欠けているように思われ、個々の神話的特徴を文献資料から導く際にも名詞に対する分析に偏っているように思われる。また、文献資料自体に対する研究では神話学的視点というより、主として文学的、言語学的視点からの分析である。従って本研究においては以上のような先行研究では見落とされていた点を補うため神話研究と文献資料分析とを結びつけ、これまでの神話研究の成果を用いて神話学的視点から文献資料を分析し、その文献資料分析の成果を神話研究の手掛かりとする。具体的には、文献資料に見られる動詞に注目し、古代北欧人が自らの言語で残した文献資料において神々や英雄がどのような動詞を用いて描かれているのかをテキストに忠実に分析し、これまでの研究とは異なる視点から神話の世界を調べてみる。書かれたものを読むことがあまりない時代では、古代北欧人は一語

注9 「戦死者を選ぶ女」を意味する

一語を大切に聞いたのではないかと、特に神話についてはある短い単語や表現だけでかなりの関連情報を連想することが出来たのではないかとと思われる。実際名詞においては先に述べた *heiti*, *kenning* があり、それらは一つあるいは複数の語で神々や事物の名前などを言い換え、それに関わる他の神話を聞き手が連想することが出来るものである。これと同じように神話を信じていた古代北欧人は特定の動作、状態を示す動詞を聞いただけで、他の神話との関連を理解することが出来たのではないかと、そのようなキーワードとなるような動詞があるのではないかという仮説を立て、修士論文において「エッダ詩集」の一部を分析対象としてこの仮説を検証し、いくつかのキーワードとなる動詞の存在を明らかにした。

本論文ではこの修士論文での結論をもとに、さらに分析対象を広げ、個別のデータをより詳しく分析することによりキーワードとなる動詞の存在をしっかりと論証していく。

最後に文献資料中の何を動詞として分類し分析するのかについて述べておく。

- 動詞の形

- － 不定詞形
- － 直接法現在形
- － 直接法過去形
- － 接続法現在形
- － 接続法過去形
- － 命令形
- － 現在分詞
- － 過去分詞（受動態、完了分詞）

- 文中での働き

- － 本来の述部になる動詞
 - * 単独で用いられている場合
 - * 助動詞と結びついて用いられている場合
 - ・ 原形不定詞として
 - ・ 受動態（過去分詞）として
 - ・ 完了形（過去分詞）として
- － 不定詞の指標 (*að*) がつけられている動詞
 - * 目的語、補語として用いられている場合
 - * 形容詞的、副詞的に用いられる場合
- － 現在分詞、過去分詞が補語として用いられている場合

- 以下の3つは今回の分析対象から除く
 - － 現在分詞，過去分詞が形容詞，副詞的に用いられる場合
 - － 現在分詞，過去分詞が名詞になっている場合
 - － 語としての起源が動詞と同じ名詞
- 動詞を分析する際の基準

今回の分析では動詞を以下のような構造を持つものと定義する

$$\text{動詞} = \text{語 (ENTRY)} + \text{意味 (MEANING)}$$

- － 語 (ENTRY) とは作品中に出て来る形の不定詞形
- － 意味 (MEANING) とはその語を文脈に即して日本語に訳したもの（一つの語 (ENTRY) が複数の異なる種類の意味を持つ場合がある）

1.6 本論文の構成について

本論文では、まず第2章で分析対象とする文献資料並びにコンピュータを用いての具体的な分析手順について説明する。第3章では作品（群）別に、例えば「ギルヴィの惑わし」、「ユングリング・サガ」での作者スノッリ・ストゥルルソンの動詞の用法の特徴について調べる。第4章では、個別の神々や英雄に対して用いられている動詞を分析する方法を説明し、続く第5章では神々について、第6章では英雄について、第7章ではその他特殊な能力を持つ存在について、「エッダ詩集」の一部について分析を行った修士論文で導き出された推論を出発点として、神々、英雄、その他それぞれの作品において重要な役割を果たす存在（巨人、怪物など）に特徴的な動詞表現を個別に調べる。具体的には動詞データベースから個々の神々や英雄などに固有の動詞、すなわちそれらの神々や英雄だけを主語に取る動詞を抽出し、その固有の動詞とその主語となっている神々や英雄の特徴や作品での重要な場面との関わりを調べる。その結果神々や英雄などを主語とする動詞にはその神々や英雄の特徴をより明確に表現するものや、作品における神々や英雄の役割を明確に描き出すものがあり、それらの動詞がキーワードとして北欧神話文献資料において用いられていることを明らかにしていく。第8章では、韻文作品における韻律の影響について述べ、そして第9章において各章での分析結果を踏まえて結論をまとめる。

第2章 資料分析について

2.1 分析対象

2.1.1 分析対象としての有効性

今回分析対象に選んだ「エッダ詩集」、スノッリ・ストゥルルソンの「ギェルヴィの惑わし」、「ユングリング・サガ」は顕著に神話的要素を含んでおり、他にこれらに匹敵するほどまとまった神話文献資料は見当たらない。第1.3節で述べた北欧神話の先行研究においても、先ずこれら3作品（群）からモチーフを取り出し分析を加えている。これらと同時代の他の作品にもいくつか神話的要素を含む作品は見られるが、いずれも断片的な記述であり、「エッダ詩集」などからの引用であるため今回の分析対象には加えなかった。

2.1.2 「エッダ詩集」

「エッダ詩集」とは特定の作者によって書かれた一つの作品の名前ではなく、古西ノルド語によって書かれた類似の形式、内容をもつ韻文作品に対して用いられる総称である。この「エッダ」という名前は、後でも述べるスノッリ・ストゥルルソンが1220年頃に書いた古西ノルド語韻文入門書『エッダ』から来ている。「エッダ詩集」の作品は主に『王の写本』Codex Regius (GKS 2365 4to) に見られるが、『王の写本』は17世紀にアイスランドの司教ブリュンヨールヴ・スヴェインソン (Brynjólfur Sveinsson) がこの写本をアイスランドで発見し、それをデンマーク王フレデリク三世 (Frederik III, 1609-70) に献上したためその名がつけられている。スヴェインソンはこの写本を12世紀にアイスランドの有名な賢者セイムンドゥルによるスノッリの『エッダ』に先行する作品であると考えたため、献上する際に'Edda Sæmundi multiscii 1643' と書いた。そのため『王の写本』はセイムンドのエッダ (Sæmundar-Edda) または古エッダと呼ばれるようになった。しかし「エッダ詩集」に見られる作品はセイムンドゥルの時代よりはるか以前から存在しており、様々な年代にわたって作られているため、『王の写本』がセイムンドゥルの作品であるとは現在では考えられていない^{註1}。

「エッダ詩集」はその内容によって神話詩と英雄詩に分けられる。() 内は略号を示す。以後本文中での個々の作品名は略号を用いる。

^{註1} Kulturhistorisk Leksikon for nordisk middelalder fra vikingetid til reformationstid (以降 KLN M と略す) III, p.480, Jónas 1988, pp.25-33

神話詩

Völuspá (VSP)	Hávamál (HAV)
Vafþrúðnismál (VM)	Grímnismál (GRM)
För Skírnis (Skírnismál, SKM)	Hárbarðsljóð(HRBL)
Hymiskviða (HYM)	Lokasenna (LS)
Þrymskviða (TRK)	Alvíssmál (ALV)
Baldrs draumar (BDR)	Rígsþula (RT)
Hyndluljóð(HDL)	Grottasöngur (GRT)

なお Frá sonom Hraðungs konungs はGRMに、Frá Ægi ok goðum はLSに散文部分としてそれぞれ組み込むこととする。

英雄詩

Völundarkviða (VKV)	Helgakviða Hundingsbana I (HH-I)
Helgakviða Hiqrvarðssonar (HHV)	Helgakviða Hundingsbana II (HH-II)
Gríppspá (GRP)	Reginismál (RM)
Fáfnismál (FM)	Sigrdrífumál (SD)
Brot af Sigurðarkviðu (BSG)	Guðrúnarkviða I (GK-I)
Sigrúðarkviða in skamma (SKS)	HelreiðBrynhildar (HB)
Guðrúnarkviða II (GK-II)	Guðrúnarkviða III (GK-3)
Oddrúnargrátr (OD)	Atlakviða (AK)
Atlamál (AM)	Guðrúnarhvöt (GH)
Hamðismál (HM)	

本論文ではこれらに加えて『王の写本』で韻文作品の間にはさまれている Frá dauða Sinfjötla(SF) やスノッリの『エッダ』, 「スヴェッリル王のサガ (Sverris saga)」, 「ヴォルスンガ・サガ (Volsunga saga)」に見られるエッダ詩断片も分析対象とした。

「エッダ詩集」の主要な原典である『王の写本』は45葉からなり、神話詩10、英雄詩19の計29のエッダ詩が見られ、古文書学によると1200年代の終わりにアイスランド人によって書かれたものとされる。もう一つの重要な写本 AM748 4to は1300年代初めに書かれたもので、6つの神話詩とVKVが見られる。AM748 4to には『王の写本』には見られないBDRが含まれている^{注2}。この他にスノッリの『エッ

^{注2} KLN III, pp.480-481

ダ』やその他の写本に見られる韻文もエッダ詩とされる。

このように幾つかの文献資料から類似の形式、内容を持つ韻文作品を集めて「エッダ詩集」と呼ぶため、個々の作品の成立年代については確定的なことは言えない。しかし、これまでに年代の特定出来るスカルド詩人^{注3}、例えばブラギ・ボッダソン (Bragi Boddason)^{注4}、アルノール・ソールザルソン (Arnórr Þórðarson)^{注5}、エイヴィンドゥル (Eyvindr skáldspillir)^{注6}などとの関連、スノッリの作品に引用されている点、古西ノルド語において語中音消失が起こった年代からの類推 (言語史研究)、考古学的な研究などからエッダ詩は 800 年頃から書き記された 13 世紀までのあいだ、なかでも 10, 11 世紀を中心につくられたと考えられる。しかし、700 年頃に立てられたとされる西ノルウェーの石碑には既に語中音消失が見られることや、また韻律の多様性や自由さからもエッダ詩は原ノルド語に起源を持ち、800 年頃より以前から存在していた可能性もある^{注7}。

また、現在残っている文献資料にノルウェー語的な特徴がある点、スウェーデンのルーン石碑にエッダ詩的な韻律が見られる点、サクソがデンマークにエッダ詩的な韻文作品が存在していることを述べている点などから、エッダ詩が北欧全域で作られていたことは確かである^{注8}。

エッダ詩にも見られる古西ノルド語韻文作品の特徴として heiti, kenning といった名詞の言い換え表現 (同義語) がたくさん用いられていることがあげられる。

例: valdýr (戦場の獣, 狼, Vsp 55)

logfákr (海の馬, 船, Hym 27)

hárfjall skarar (髪の高い山, 頭, Hym 23)

jarðar burr (大地の息子, ソール, TRK 1)

gránstóðgriðar (巨人の老女の灰色の馬の群れ, 狼, HHII 25)

umgiqrðallra landa (すべての土地のベルト, ミズガルズ蛇, Hym 22)

エッダ詩は、古高ドイツ語の Hildebrandslied やアングロサクソン語の Beowulf, Fíghth at Finnsburg, Deor などと語法や韻律の上で似ている。また Nibelungenlied と内容的に関係がある。

エッダ詩に見られる韻律は主に次の 3 つである。fornyrðislag, málaháttir, lióðaháttir. 頭韻は、母音の組みまたは同じ子音からなる。

^{注3} スカルド詩人 中世北欧における宮廷詩人。王侯たちの業績などを称える詩を作った。

^{注4} 9 世紀のノルウェーのスカルド詩人。

^{注5} 11 世紀のアイスランドのスカルド詩人。

^{注6} 10 世紀のノルウェーのスカルド詩人。

^{注7} KLN III, p.483

^{注8} KLN III, p.485

fornyrðislag

8行からなる．各行4音節．頭韻を踏む短い2行×4組

頭韻を踏む組み合わせ

Ár var alda,	Á, a
þar er Ymir byggði,	Y
vara sandr né sær	s, s
né svalar unnir,	s
iqrðfannz æva	i, æ
né upphiminn,	u
gap var ginnunga,	g, g
en gras hvergi.	g
(Völuspá 3)	

málaháttur

fornyrðislag の変形．各行少なくとも5つの音節．頭韻を踏む短い2行×4組

頭韻を踏む組み合わせ

Skop æxto skiöldunga,	Sk, sk
skyldoat feigir,	sk
illa réz Atla,	i, A
átti hann þó hyggio,	á
feldi stoðstóra,	st, st
stríddi sér harðla,	st
af bragði boðsendi	b, b
at kvæmi brátt mágar.	b
(Atlamál 2)	

lióðaháttur

6行からなる．頭韻を踏む（短い2行＋長い1行）×2組

頭韻を踏む組み合わせ

Eldz er þorǫf	þ
þeims inn er kominn	þ
ok á kné kalinn;	k, k
matar ok váða	m
er manne þorǫf,	m
þeim er hefir um fiall farit.	f, f
(Hávamál 3)	

最後に個々の作品について少し紹介しておく．

■神話詩

● Völuspá

巫女が世界の創世から滅亡までを語る．

● Hávamál

オージン (Óðinn) の格言集．

● Vafþrúðnismál

オージンが巨人のヴァフスルーズニル (Vafþrúðnir) のもとを訪れ，そこで世界についての知識で勝負する．バルドル (Baldr) の火葬の際の知識でオージンが勝つ．

● Grímnismál

オージンとその妻フリッグ (Frigg) がそれぞれのひいきの英雄を自慢し，その後オージンがグリームニル (Grímnir) と名乗って自分の英雄の元を訪ねる．しかし，彼はオージンの正体を知らずに縛り上げてしまう．その後，オージンと気付くが，既に遅く自分の剣の上に倒れて死んでしまう．

● Fǫr Skírnis (Skírnismál)

フレイ (Freyr) がオージンの高御座から世界を見渡して，巨人の娘ゲルズ (Gerðr) に恋をしてしまう．そこでフレイの召使のスキールニル (Skírnir) がフレイに代わって求婚に出向く．フレイはその代償に自分の剣を失うことになる．

● Hárbarðsljóð

ソール (Þórr) が遠征からの帰りに川に差しかけると、そこには渡し守がいてハールバルズ (Hárbarðr) と名乗る。彼はソールを馬鹿にして、彼を渡すことを拒む。ハールバルズは実はオージンの変装。ソールは回り道をするようになる。

- Hymiskviða

ソールが神々の宴会で使う大きな醸造用の釜を巨人ヒュミル (Hymir) のところに借りに出向く。ソールはそこでミズガルズ蛇をつりあげようとする。結局ヒュミルを殺して釜を奪うことになる。

- Lokasenna

神々の宴会の席にロキ (Loki) がやって来て、これまでの神々の行ないを罵る。最後には捕まえられて縛り上げられる。

- Þrymskviða

ソールがハンマーミョッルニル (Mjöllnir) を巨人スリュム (Þrymr) に盗まれる。巨人は女神フレイヤ (Freyja) を花嫁に要求する。そこでソールが花嫁に化けて巨人の館に出向き、ハンマーを取り戻す。

- Alvíssmál

ソールが侏儒アルヴィース (Alvíss) にいろいろと物の名前を尋ねる。最後にアルヴィースは太陽光に捕まえられて石になってしまう。

- Baldrs draumar

バルドルの夢を解き明かすためにオージンが地下の国へ出向いて、巫女を起こして、バルドルの死の予言を聞いて帰って来る。

- Rígsþúla

リーグ (Rígr) と名乗ってヘイムダッル (Heimdallr) が旅をして、立ち寄った先で奴隷、自由農民、王侯の祖先が誕生する。

- Hyndluljóð

フレイヤが猪オットル (Óttar) に乗って女巨人ヒュンドラ (Hyndla) のもとを訪ねる。ヒュンドラはフレイヤの愛人オットルの家系についての知識を語る。

- Grottasöngur

グロッティ (Grotti) は夢の白で、デンマーク王フロージ (Fróði) が持っていた。この白は富と平和、死と滅亡をひくことができた。王は2人の女巨人フェニャ (Fenia) とメニャ (Menia) に黄金をひかせていた。彼女たちは歌いながらひいていた。王は彼女たちを休ませなかった。彼女たちは怒って、滅亡をひき、最後に白は壊れる。

■英雄詩

• Völundarkviða

ヴォルンド (Völundr) が自分を捕まえてひどい目にあわせたニーズズ (Niðuðr) 王に仕返しする。

• Helgakviða Hundingsbana I

ヘルギ S (Helgi Sigmundssonr) の誕生。父親殺しへの復讐 (フンディング王 (Hundigr) に対する遠征)。ヴァリユキュリヤのシグルーン (Sigrún) との出会い。シグルーンを巡る争い。ヘルギの勝利。

• Helgakviða Hjörvarðssonar

ヒョルヴァルズ (Hjörvarðr) がどのようにしてシグルリン (Sigrlinn) と結婚し、ヘルギ H (Helgi Hjörvarðssonr) が生まれたのか。ヘルギとその弟ヘジン (Heðinn) とヴァリユキュリヤのスヴァーヴァ (Sváva) との関係。ヘルギの死、ヘジンによる復讐。

• Helgakviða Hundingsbana II

ヘルギ H の誕生。父親殺しへの復讐 (フンディング王に対する遠征)。ヴァリユキュリヤのシグルーンとの出会い。シグルーンを巡る争い。ヘルギの勝利の第2部。

• Grípisspá

シグルズ (Sigurðr) が自分の母の兄のグリーピ (Grípir) のもとを訪れ、自分の未来について尋ねる。

• Reginsmál

シグルズは侏儒レギン (Reginn) の養育を受け、父の仇を討つ。

• Fáfnismál

レギンは自分の兄で、遺産を独り占めしているファーフニ (Fáfnir) を殺すようにシグルズをそそのかす。シグルズは結局レギンも殺し、莫大な宝を手に入れる。

• Sigdrífumál

その後、シグルズはヴァリユキュリヤのシグルドリーヴァ (Sigdrífa) と名乗るブリュンヒルド (Brynhildr) に会う。彼女はオージンによって眠らされていたが、シグルズがその眠りを破り、彼女はシグルズに助言を与える。

• Brot af Sigurðarkviðu

グンナル (Gunnarr) がホグニ (Hogni) をそそのかしてシグルズを殺させようとする。

• Guðrúnarkviða I

シグルズ亡き後の嘆き悲しむグズルーン (Guðrún) を描く。

• Sigurðarkviða in skamma

シングلزを慕うブリュンヒルドが策略をめぐらし、夫グンナルをそそのかして、その弟グトホルム (Guðhormr) にシングلزを殺させる。

- HelreiðBrynhildar

ブリュンヒルドが冥府へ向かう途中で女巨人に出会い、自らの身の上を語る。

- Guðrúnarkviða II

グズルーンがアトリ (Atli) との結婚など自分の一生について語る。

- Guðrúnarkviða III

グズルーンが身の潔白を証明する (浮気の疑いを晴らす)。

- Oddrúnargrátr

アトリとブリュンヒルドの妹オッドルーン (Oddrún) とグンナルの悲恋物語。

- Atlakviða

- Atlamál

2つともアトリ王がキューキ王 (Gjúki) をだまして殺し、キューキ王の娘グズルーンが復讐する。

- Guðrúnarhvöt

グズルーンがシングلزとスヴァンヒルド (Svanhildr) の死を嘆く。

- Hamðismál

娘スヴァンヒルドを殺されたグズルーンが息子ハムジル (Hamðir) にその復讐をさせる。

2.1.3 「ギュルヴィの惑わし」 (Gylfaginning)

中世アイスランドを代表する文人スノッリ・ストゥルルソンによって書かれた『エッダ』の一部。『エッダ』は1220年頃に書かれたとされる古西ノルド語による韻文作品作成の手引き書である。当時アイスランドでは古い詩芸 (韻文作品をつくる際のさまざまな知識) が衰えており、これを憂慮したスノッリが古西ノルド語での詩芸を保存するためにこの本をまとめた。最古の写本 (Codex Upsaliensis) に 'Bók þessi heitir Edda; hana hefir saman setta Snorri Sturlu sonr eptir þeim hætti sem hér er skipat.' (この本はエッダと呼ばれる。この本をスノッリ・ストゥルルソンがここに書かれているようなやり方でまとめた。) とあり、ここからこの作品がスノッリの『エッダ』と呼ばれている。

『エッダ』という名前の由来については以下のように様々な意見があるが、どれも確定的ではない⁹。

- óðr (詩, poetry, poems) から。
- Oddi (スノッリが教育を受けた場所) から。

⁹ Harris, p.74

- edda（曾祖母）から。
- edere（書く、発行する）から。

『エッダ』は「序」、「ギュルヴィの惑わし」、「詩語法」、「韻律一覧」の4部からなる。その中で、今回分析対象とする「ギュルヴィの惑わし」はその文学的、神話的関心から『エッダ』のなかで今日最も広く読まれている^{注10}。「ギュルヴィの惑わし」はスウェーデン王ギュルヴィ (Gylfi) が変装し、ガングレリ (Gangleri, 旅に疲れたもの) と名乗って、神々の世界アースガルズへ行く。そこでギュルヴィとハール (Hár), ヤブンハール (Iafnhár), スリジ (Þriði) という3人の神々との間で問答形式によって世界についての知識が明らかにされていく。スノッリはVSP, VM, GRMなどを初めとするエッダ詩を神話資料として用いて物語を進めて行くが、場合によっては現存しない資料からも引用しており、「エッダ詩集」を補う重要な神話資料である。

2.1.4 「ユングリング・サガ」(Ynglingasaga)

「ギュルヴィの惑わし」と同じくスノッリ・ストゥルルソンが1230年頃を書いた『ヘイムスクリングラ』の冒頭に出てくるサガ。『ヘイムスクリングラ』には古代から1177年までのノルウェー王たちが描かれている。「ユングリング・サガ」はその冒頭の作品で、スウェーデンのユングリング王家の神話伝説上の祖先について述べられている。

スノッリはノルウェーのハラルド美髪王 (Harald hárfagr, 890-930頃) 王のスカルド詩人ショーズオールヴル (Þjóðólfr inn fróði ór Hvíni) によって作られた「ユングリングタル」(Ynglingatal) を中心にブラギ・ボッダソンの「ラグナル頌歌」(Ragnarsdrápa), エイヴィンドゥルの「ハーレイギャタル」(Háleygjatal) などのスカルド詩をもとに「ユングリング・サガ」を書いた^{注11}。引用されている「ユングリングタル」, 「ハーレイギャタル」の韻律はkviðuhátt, 「ラグナル頌歌」の韻律はdróttkvættである。共にスカルド詩の韻律であり, fornyrðislagに近い。kviðuháttは奇数行3音節, 偶数行4音節の8行からなり, dróttkvættは各行6音節の8行からなる。

「ユングリング・サガ」には『エッダ』に見られるものと同様の形式と内容が見られる。「ユングリング・サガ」においては、アシア (Asía) の戦いの王として人間化されたオージンが、ヴァン族のニョルズ (Njörðr), フレイ, フレイヤと共に描かれており、彼らがNorðrlandへ移動し, Löggrinn(Mälaren)に落ち着き, そこでオージン, ニョルズ, フレイ (ユングヴィフレイ) の順に王となり, ユングリング一族の先祖となったとされる^{注12}。この3人の王の名前は神話の神々と同じであり, 「ユングリングタル」には登場

^{注10} Turville-Petre 1964, p.23

^{注11} KLNМ XX, p.360

^{注12} KLNМ XX, p.360

しない。「ユングリంగా・サガ」に続くサガではハラルド美髪王やその父ハルヴダン黒王 (Halfdan svarti) といった歴史上の王について述べられており、「ユングリంగా・サガ」は歴史として認められる以前の神話伝説の要素を含んだ作品である。

2.1.5 分析に使用する刊本

- Helgason, Jón (udg.). 1971. *Eddadigte I. Vqluspá, Hávamál*. København. Ejnar Munksgaard.
- Helgason, Jón (udg.). 1971. *Eddadigte II. Gudedigte*. København. Ejnar Munksgaard.
- Helgason, Jón (udg.). 1971. *Eddadigte III. Heltedigte første del*. København. Ejnar Munksgaard.
- Holtsmark, Anne; Helgason, Jón (udg.). 1976. *Snorri Sturluson Edda. Gylafaginning og prosafortellingene av Skáldskaparmál*. København. Ejnar Munksgaard.
- Wessén, Elias (udg.). 1952. *Snorri Sturluson Ynglingasaga*. København. Ejnar Munksgaard.

以上の刊本は、現在北欧において最も信頼のおけるものであるため今回の分析に用いた。上記の刊本に加えて、未刊の *Eddadigte IV* に入るべきエッダ英雄詩 11 作品を Jón Helgason 氏と共同で編集作業をされた Jónas Kristjánsson 氏の好意によりコピーを入手し今回の分析対象に加えた。

2.2 分析手順

作業の手順は以下に示す通りである。

1. 刊本に基づいて文献資料をテキストデータとしてコンピュータに入力。

テキストを MS-DOS のテキストファイルとして入力。

テキスト各行の先頭に位置情報として作品の略記号、節番号、行番号、韻文・散文の区別、(神話詩・英雄詩の区別) をつける。

例: VSP 3.6.VG GYLFG 24.45.P

テキストに出て来る古西ノルド語に特有のアルファベットは他の記号 (\, %, \$, @, ^) と組み合わせ入力する。

例: \d, % a, \$ O, @o, ^E

分析対象とする 3 作品 (群) で約 17,000 行 (約 650KB) となった。

2. 言語工学の汎用機を用いて、入力したテキストデータのコンコーダンスを作成。

入力した MS-DOS のテキストファイルを汎用機に転送し、三木氏 (椋山女学園大学助教授) 作成

のプログラムを用いて KWIC コンコーダンス^{注13}を作成。

KWIC コンコーダンスをプリントアウトする。

3. コンコーダンスで動詞を調べる。

プリントアウトした KWIC コンコーダンスで辞書に基づき品詞をチェックする。

4. 3に基づき元のテキストデータ上の動詞に印をつける。

KWIC コンコーダンス上で動詞とした単語について1で入力した MS-DOS テキストに\$ 印をつける。

5. データベースソフトに読み込めるようにテキストデータを加工。

エディターソフト (V Z) のマクロ機能を用いて、*を付けた動詞、位置情報、前後の文脈をデータベースソフトに読み込めるように加工。

6. 位置情報とその動詞、その動詞の出て来るテキスト行を持つデータベース作成。

*を付けた動詞、位置情報、前後の文脈をフィールドとする動詞データベースを作成。

7. 6のデータベースに主語、目的語、意味、時制など個々の動詞についての情報を資料に忠実に加えて全部で38のフィールドからなる動詞データベースを完成。

動詞データベースフォーマット

```

Word +WORD Entry +ENTRY Place +PLACE
Combi +COMB Adverb +ADVERB
Phrase +PHRASE
Meaning +MEANING M_ Cat +M_ CATEGORY
Form +FORM Tense +TENSE Mood +MOOD
Reflex +REF_ FORM A/M +AUX_ MAIN Enclitic +ENCLITIC Meter
+METER
Subject +SUBJECT S_ Grm +S_ GRM
S_ Real +S_ REAL
S_ Type +S_ TYPE S_ Cat +S_ CATEGORY S_ Person +S_ PERSON S_
Num +S_ NUMBER
Complement +COMPLEMENT
C_ Real +C_ REAL
C_ Type +C_ TYPE C_ Cat +C_ CATEGORY
Object +OBJECT
O_ Real +O_ REAL O_ Type +O_ TYPE

```

^{注13} Key Word in Context コンコーダンス。分析対象としたいキーワードの文脈上の位置（前後関係）がわかるように出力したコンコーダンス。

O_Cat +O_CATEGORY **O_Person** +O_PERSON **O_Num** +O_NUMBER
O_Case +O_CASE
Text_2 +TEXT_2
Text_1 +TEXT_1
Text +TEXT
Text1 +TEXT1
Text2 +TEXT2

+フィールド名のところ (+WORD など) に実際のデータが入力される。

フィールド名 (画面表示): 説明

入力内容

WORD(Word): 単語 (分析対象の動詞)

ENTRY(Entry): 見出し語 (本文中では「語」と表記する)

WORD を辞書でひく場合の形

PLACE(Place): WORD のテキストでの出現場所

COMB(Comb): WORD と他の動詞との結びつき

完了, 受け身, その他の助動詞などと結びついて一つの動詞句を形成 (具体的に語を記入)

x 単独の場合

ADVERB(Adverb): 副詞

WORD と関わる副詞 (様態, 場所, 時, 否定など) を記入

x ない場合, 助動詞の場合

PHRASE(Phrase): WORD が文法上の目的語や, 複合語などと結びついて一つの意味を作っ

ている場合のセットフレーズ

x 単独の場合

目的語が特定の格の場合には以下の略号を用いる

e-n einhvern 対格目的語 (人) e-t eitthvert 対格目的語 (モノ)

e-m einhverjum 与格目的語 e-s einhvers 属格目的語

MEANING(Meaning): WORD の意味

文脈における意味, セットフレーズでの意味

複合動詞の場合は, 複合での意味

例 ganga aptr 戻ってくる

目的語と一体で一つの意味になる場合は、それを記入する

例 kasta orðum e-n 誰かに話しをする

M_ CATEGORY(M_ Cat): WORD の意味のカテゴリー

1 から 30 までは寺村 (1982) での分類。該当するページ番号を付けた。

2 者 (動作の主体と対象) の関係 pp.87-101

- 1 物理的働きかけ
- 2 ある対象を目指しての感覚・感情の動き
- 3 創る行為
- 4 対面, あるいは対象に対する態度
- 5 相互動作

移動・変化 pp.102-121

- 6 移動-1 「出ル」動き
- 7 移動-2 「通ル」動き
- 8 移動-3 「入ル, 着ク; 泊マル」類
- 9 行ク, 来ル, 帰ル, 戻ル
- 10 変化「ナル」類

働きかけと移動の複合 pp.122-124

- 11 「入レル」類

働きかけと変化の複合 pp.124-126

- 12 「変エル」類

授受 pp.126-139

- 13 授受 (1) 「与エル」類
- 14 授受 (2) 「受ケル」類
- 15 「命ジル」類

感情 pp.139-154

- 16 一時的な気の動き
- 17 能動的な心の動き, 積極的感情の発動
- 18 感情の直接的表出
- 19 感情的品定め

存在 pp.155-161

20 出来事の発生

21 物理的存在（あるとき，あるものが，ある空間を占めて存在する）

22 所有，所属的存在

23 部分集合，または種類の存在

性状規定 pp.162-170（特に補語が形容詞の場合）

24 「何かに対する」性状

25 相対的性状

26 絶対的性状

判断措定 pp.171-172（特に補語が名詞の場合）

27 判断措定の対象になるコト

コトを含むコト pp.173-176

（一つのまとまった叙述内容を対象とする，～であることを…する）

28 感覚作用

29 思考作用

30 発話行為

31 自発（自然現象，自動詞など）

32 使役（命令とは異なる）

33 名付けられる（'be named'）

助動詞的意味

40 完了形をつくる

50 受け身をつくる

60 冗語的挿入

法の助動詞

71 義務

72 必要性

73 運命

74 命令

75 「まさに～する」

76 未来

- 77 推量
- 78 想像・非現実
- 79 可能
- 80 能力
- 81 許可
- 82 意志・願望
- 83 「敢えて～する」

FORM(Form): WORD のテキスト中での出現形

inf	不定詞形
pres	現在形
pret	過去形
pres.p	現在分詞形
past.pp	過去分詞形（受け身）
past.ps	過去分詞形（完了分詞）
imp	命令形
conj1	接続法現在形
conj2	接続法過去形

TENSE(Tense): WORD の時制

pres	現在
pret	過去
f	未来
pres.p	現在完了
past.p	過去完了
x	その他（分詞，不定詞，助動詞と結びついている場合）

MOOD(Mood): WORD の法

ind	直説法
conj.pres	接続法現在（主節）
	1 願望
	2 要求・命令
	3 譲歩
	4 疑いのある提案（疑問文のみ）
conj.pret	接続法過去（主節）
	考えられる，可能性のある (potential)
conj.sub	接続法（従属節）
imp	命令法
x	不定詞，助動詞と結びついている場合など

REF_ FORM(Reflex): WORD が形態上再帰形の場合の分類

refl	再帰
rec	相互
inc	起動（新しい状態に入る，なる）
p	受け身
x	再帰形でない場合

AUX_ MAIN(A/M): WORD が助動詞なのか本動詞なのか

a	助動詞として機能
m	本動詞として機能

ENCLITIC(Enclitic): WORD の接辞

動詞と一体になっている語（-at, -ak, -tu など）

x ない場合

METER(Meter): 韻律

WORD が韻律の支配にある場合

- m málahátttr
- f fornyrðislag
- l lióðahátttr
- k kviðuhátttr
- d dóttkvætt
- x ない場合

SUBJECT(Subject): 主語（意味上の主語）

複数の場合 '/' で区切って記入

節の場合 at-, hverr- と記入

S_ REAL(S_ Real): 主語の実体

代名詞、あだ名、明示されていないなどの場合で、実際に指しているもの（日本語で）

S_ TYPE(S_ Type): 主語のタイプ

文中での主語のタイプ

- n 主格位置にある
- o 目的格位置にある
- c 明示されていないが、文脈からわかる
- r 関係代名詞が主語のもの
- s 疑問代名詞が主語のもの
- a 主格主語をとらない場合、対格主語
- d 主格主語をとらない場合、与格主語
- up 非人称構文
- x 特定できないもの

S_ CATEGORY(S_ Cat): 主語のカテゴリー

実体 (S_ Real) のカテゴリー

g(m/f, a/v)	神々 (男性/女性, アース神/ヴァン神)
s	超存在 (巫女, 魔女, 世界樹など)
h(m/f)	英雄 (男性/女性)
k	王
e	エインヘリャル
j(m/f)	巨人 (男性/女性)
d(m/f)	侏儒
m(m/f)	人間 (男性/女性)
v	ヴァルキュリャ
a(l/d)	アールヴ (光/闇)
l(g/h/j)	動物 (神々/英雄/巨人に属する)
t(g/h/j)	従者 (神々/英雄/巨人に属する)
o(w/n, g/h/j)	その他 (有意志/無意志, 神々/英雄/巨人に属する)
x	上記以外
y	文法的要素 (at-, hverr-などの節)
up	非人称構文

S_ PERSON(S_ Person): 主語の人称 (文法上)

- 1, 2, 3 一, 二, 三人称
 x 非人称・主語が特定できないもの

S_ NUMBER(S_ Num): 主語の数 (文法上)

- s, p 単数, 複数
 x 非人称・主語が特定できないもの

S_ GRM(S_ Grm): WORD が意味上の主語を主格でとらない場合

það, þar など

COMPLEMENT(Complement): 補語

複数の場合 '/' で区切って記入

節の場合 at-, hverr- と記入

C_ REAL(C_ Real): 補語の実体

代名詞, あだ名, 明示されていないなどの場合で, 実際に指しているもの (日本語で)

形容詞などは, その意味を記入

C_ TYPE(C_ Type): 補語のタイプ

- n 名詞
- a 形容詞
- adv 副詞
- x その他 (節, 副詞句, 前置詞句など)

C_ CATEGORY(C_ Cat): 補語のカテゴリー

C_ TYPE が n の場合, S_ Category に同じ

x n 以外

OBJECT(Object): 目的語 (Phrase における目的語, 文法上の目的語)

異なる格の場合 '/' で, 同じ格の場合は',' で区切って記入

節の場合 at-, hvern- と記入

意味上表に出ないもの

例: ganga af e-m dauðum (e-m を殺す) における dauðum も e-m も目的語として扱う

O_ REAL(O_ Real): 目的語の実体

代名詞, あだ名, 明示されていないなどの場合で, 実際に指しているもの (日本語で)

O_ TYPE(O_ Type): 目的語のタイプ

- o 目的語として明示されている
- c " 明示されていない
- r 関係代名詞が目的語のもの
- s 疑問詞が目的語のもの
- g 文法的要素 (at-, hvern- などの節)
- x 目的語がない場合

O_ CATEGORY(O_ Cat): 目的語のカテゴリー

S_ Category に同じ

O_ PERSON(O_ Person): 目的語の人称

S_ Person に同じ

O_ NUMBER(O_ Num): 目的語の数

S_ Number に同じ

O_ CASE(O_ Case): 目的語の格

a	対格
ag	文法的目的語
ao	目的語の補語
as	主格主語の無い文において
aadv	副詞的用法
d	与格
do	本来の与格
di	具格的与格
da	奪格的与格
dl	所格的与格
g	属格
x	その他（節など）

TEXT_ 2(Text-2): WORD が出現するテキスト（2行前）

TEXT_ 1(Text-1): WORD が出現するテキスト（1行前）

TEXT(Text): WORD が出現するテキスト

TEXT1(Text+1): WORD が出現するテキスト（1行後）

TEXT2(Text+2): WORD が出現するテキスト（2行後）

8. その動詞データベースに対して、様々な考察を加える。

第3章 作品（群）別分析

3.1 データベース上の各フィールドごとの傾向

ここでは、今回分析した4つの作品（群）、「エッダ詩集」（神話詩，英雄詩）、「ギルヴィの惑わし」，「ユングリング・サガ」それぞれについての各フィールドごとの傾向を調べる．なお参考のため全体の傾向とも比較する．以下説明において「ギルヴィの惑わし」，「ユングリング・サガ」はそれぞれギルヴィ，ユングリングと略す．

各作品（群）のレコード数は次ようになる．

全体	神話詩	英雄詩	ギルヴィ	ユングリング
15426	4133	5145	3945	2203

本論文の基礎となる動詞データベースには第2.2節で述べたように38の分析フィールドがあるが，その中で実際にこの章で分析対象とするのはWORD, ENTRY, MEANING, M_ CATEGORY, FORM, TENSE, MOOD, REF_ FORM, AUX_ MAIN, METER, SUBJECT, S_ REAL, S_ TYPE, S_ CATEGORY, S_ PERSON, S_ NUMBER, COMPLEMENT, C_ REAL, C_ TYPE, C_ CATEGORY, OBJECT, O_ REAL, O_ TYPE, O_ CATEGORY, O_ PERSON, O_ NUMBER, O_ CASEの27フィールドである．

そこでこれからそれらのフィールドでのデータ数，頻度，比率を分析することにより各フィールドにおける4つの作品（群）の傾向を見ていく．

◎ WORD

テキストに実際に出てくる単語（分析対象の動詞）であるため，個々については分析できないが，何種類の単語（分析対象の動詞）があるのか，どのような単語（分析対象の動詞）が多く用いられているのかについて傾向を読みとることは出来る．

作品（群）別に単語（分析対象の動詞）が何種類あるのかについては以下ようになる．（()内はレコード総数／WORD数）

全体	神話詩	英雄詩	ギルヴィ	ユングリング
3820(4.04)	1549(2.67)	2083(2.47)	1141(3.46)	631(3.49)

各作品（群）によってレコード総数が異なるため，単純に単語（分析対象の動詞）の数を比べるこ

とは出来ないが、レコード総数に対する WORD 数の比率を見ると、韻文作品である神話詩、英雄詩グループと散文作品であるギェルヴィ、ユングリンググループとに分けられ、韻文の方がより多くの種類の単語を用いていることがわかる。

次にどの単語が多く登場するかについてみる。

頻度上位

全体			神話詩			英雄詩		
er	722	4.68%	er	173	4.19%	var	168	3.27%
var	691	4.48%	var	126	3.05%	er	154	2.99%
mun	190	1.23%	heitir	63	1.52%	mun	88	1.71%
heitir	187	1.21%	skal	61	1.48%	kvað	83	1.61%
vera	128	0.83%	mun	53	1.28%	hefir	46	0.89%
skal	127	0.82%	sé	47	1.14%	væri	37	0.72%
mælti	126	0.82%	vera	40	0.97%	vera	37	0.72%
hét	124	0.80%	kom	35	0.85%	skal	36	0.70%
hafði	124	0.80%	Segðu	34	0.82%	hét	36	0.70%
kom	122	0.78%	kann	33	0.80%	hafði	34	0.66%

ギェルヴィ			ユングリング		
er	353	8.95%	var	253	11.48%
var	144	3.65%	hafði	56	2.54%
mælti	103	2.61%	hét	54	2.45%
heitir	99	2.51%	tók	46	2.09%
segir	74	1.88%	fór	45	2.04%
eru	57	1.44%	váru	44	2.00%
mun	48	1.22%	er	42	1.91%
segia	46	1.17%	kom	41	1.86%
vera	43	1.09%	skyldi	41	1.86%
hefir	39	0.99%	varð	34	1.54%

頻度上位に er, var は全ての作品（群）に入っており、神話詩、英雄詩、ギェルヴィでは1, 2位で

ある。ギュルヴィ、ユングリングの散文作品では er, var の be 動詞の比率が韻文作品（群）よりもかなり高い。ユングリングでは var は1位で2位以下を大きく引き離しており、他の上位に入っているものも er 以外は全て過去形動詞であり、ユングリングが年代記として過去の事実を述べていることがわかる。また mun, vera は神話詩、英雄詩、ギュルヴィには入っているが、ユングリングには入っていない。

◎ ENTRY

どのような動詞が用いられているのかを見る指標となるフィールド。動詞は時制、人称、数により出現する形が変化するが、ENTRY（辞書の見出しになっている形）であればそれらに関わらずにどのような動詞が用いられているかを見ることが出来る。作品（群）別に固有（その作品（群）にのみ登場する）の動詞があれば、その作品（群）を特徴づけているキーワードの可能性があり、この ENTRY は重要な分析フィールドである。また第5章以降で神々や英雄など個別に分析する際にも、同様に注目して分析すべきフィールドとなる。

用いられている ENTRY の種類は以下のようである。（() 内はレコード総数／ENTRY 数）

全体	神話詩	英雄詩	ギュルヴィ	ユングリング
940(16.41)	546(7.57)	619(8.31)	429(9.20)	275(8.01)

レコード総数に対する ENTRY 数は神話詩が一番多く、多様な動詞が用いられていることがうかがえるが、他の作品（群）との差が余り大きくなく、特徴というほどのものではない。

頻度上位

全体			神話詩			英雄詩		
vera	2251	14.59%	vera	554	13.40%	vera	601	11.68%
hafa	522	3.38%	munu	159	3.85%	munu	197	3.83%
munu	501	3.25%	skulu	149	3.61%	hafa	182	3.54%
heita	419	2.72%	vita	140	3.39%	skulu	131	2.55%
koma	419	2.72%	koma	134	3.24%	kveða	109	2.12%
segja	416	2.70%	heita	106	2.56%	koma	105	2.04%
skulu	412	2.67%	hafa	99	2.40%	segja	95	1.85%
fara	305	1.98%	segja	83	2.01%	verða	93	1.81%
verða	282	1.83%	nema	74	1.79%	fara	87	1.69%
vita	262	1.70%	fara	66	1.60%	ganga	87	1.69%
-	-	-	ganga	66	1.60%	-	-	-

ギョルヴィ			ユングリング		
vera	699	17.72%	vera	397	18.02%
segja	179	4.54%	hafa	85	3.86%
heita	161	4.08%	fara	83	3.77%
hafa	156	3.95%	heita	79	3.59%
munu	125	3.17%	koma	76	3.45%
mæla	108	2.74%	taka	70	3.18%
koma	104	2.64%	segja	59	2.68%
sjá	83	2.10%	verða	58	2.63%
skulu	80	2.03%	kalla	56	2.54%
verða	73	1.85%	eiga	56	2.54%

頻度についてみると、どの作品（群）でも vera が他の ENTRY を大きく引き離して1位である。ギョルヴィ、ユングリングではそのレコード総数に対する比率はさらに大きくなり、散文作品では vera がより多く用いられていることがわかる。hafa, koma, segja は全ての作品（群）で頻度上位に出ている。

次に、特定の作品（群）にしか用いられない、その作品（群）に個別の ENTRY について調べてみる

と神話詩は 548 の ENTRY のうち 137 が神話詩にしか用いられていない。つまり 4 つに 1 つが固有の ENTRY ということになる。同様に他の作品（群）について調べてみると以下のようなになる。

作品（群）	神話詩	英雄詩	ギルヴィ	ユングリング
ENTRY 数 (a)	546	619	429	275
固有の ENTRY 数 (b)	131	195	81	32
(a/b)	4.17	3.17	5.30	8.60

固有の ENTRY は韻文作品（群）（神話詩、英雄詩）に多く、散文作品では少ない。なかでも英雄詩には非常に多くの固有の ENTRY が用いられている。

◎ MEANING

ENTRY の表している意味を示すフィールド。ENTRY が同じでもその意味することが異なる場合があり、また ENTRY が異なっても意味が同じ場合もある。ENTRY の場合と同じように、その動詞で表されている意味が特別なものでその作品（群）にのみ出てくる場合は、その作品（群）を特徴づけるキーワードの可能性があり、重要なフィールドである。また第5章以降に神々や英雄を個別に分析する際にも重要である。

用いられている意味の種類は以下のようなである。

全体	神話詩	英雄詩	ギルヴィ	ユングリング
1340(11.51)	640(6.46)	765(6.73)	587(6.72)	402(5.48)

ユングリングに出てくる意味の数が若干少ないが、それほど大きな差ではなく、種類の数から特徴を見出すことは難しい。

頻度上位

全体			神話詩			英雄詩		
助動詞	1305	8.46%	助動詞	392	9.48%	助動詞	490	9.52%
b e	1176	7.62%	b e	311	7.52%	b e	323	6.28%
言う	658	4.27%	知る	164	3.97%	言う	222	4.31%
受け身	470	3.05%	言う	111	2.69%	完了	170	3.30%
完了	464	3.01%	得る	100	2.42%	受け身	110	2.14%
呼ばれる	376	2.44%	呼ばれる	92	2.23%	行う	95	1.85%
知る	298	1.93%	完了	92	2.23%	与える	91	1.77%
持つ	294	1.91%	受け身	81	1.96%	持つ	88	1.71%
来る	248	1.61%	来る	74	1.79%	見る	82	1.59%
ある	221	1.43%	持つ	73	1.77%	殺す	73	1.42%

ギルヴィ			ユングリング		
b e	375	9.51%	b e	167	7.58%
助動詞	321	8.14%	受け身	119	5.40%
言う	265	6.72%	助動詞	102	4.63%
受け身	160	4.06%	呼ばれる	75	3.40%
呼ばれる	154	3.90%	完了	70	3.18%
完了	132	3.35%	言う	60	2.72%
ある	82	2.08%	持つ	57	2.59%
持つ	76	1.93%	呼ぶ	55	2.50%
見る	70	1.77%	いる	52	2.36%
呼ぶ	65	1.65%	来る	49	2.22%

頻度についてみると、助動詞、b e、言う、持つ、完了、受け身は全ての作品（群）の上位に見られる。

次に、特定の作品（群）にしか用いられない、その作品（群）に個別の MEANING について調べてみると総 MEANING 数に対する固有の MEANING (a/b) はユングリングにおいて少ないが、その他はあまり差がない。

作品（群）	神話詩	英雄詩	ギョルヴィ	ユングリング
MEANING 数 (a)	640	766	587	402
固有の MEANING 数 (b)	197	291	182	95
(a/b)	3.25	2.63	3.23	4.23

◎ M. CATEGORY

このフィールドはそれぞれの動詞の表している意味をカテゴリー別に分類したものである。このカテゴリー分けは『日本語のシンタクスと意味 I』（寺村秀夫）での動詞の分類を基準に、助動詞についてのカテゴリーをつけ加えたもので、先に第2.2節で示したように全部で49のカテゴリーがある。

各作品（群）別の特徴としては神話詩には19（感情的品定め）がない。英雄詩には全て出てくる。ギョルヴィには60（元語的挿入）がない。ユングリングには18（感情の直接的表出）、19（感情的品定め）、75（「まさに～する」）、76（未来）、81（許可）、83（「敢えて～する」）がない。なお23（部分集合、種類の存在）は全ての作品（群）に出てこなかった。

頻度から見てみると以下ようになる。

頻度上位

全体			神話詩			英雄詩		
1	1538	9.97%	1	402	9.73%	1	570	11.08%
30	964	6.25%	29	296	7.16%	30	307	5.97%
29	737	4.78%	30	198	4.79%	31	285	5.54%
31	688	4.46%	14	182	4.40%	12	285	5.54%
12	664	4.30%	31	163	3.94%	29	263	5.11%
21	645	4.18%	12	163	3.94%	2	238	4.63%
11	614	3.98%	21	163	3.94%	11	201	3.91%
2	593	3.84%	10	156	3.77%	21	198	3.85%
27	566	3.67%	9	147	3.56%	13	185	3.60%
9	559	3.62%	27	147	3.56%	9	184	3.58%

ギュルヴィ			ユングリング		
30	370	9.38%	1	228	10.35%
1	338	8.57%	11	141	6.40%
33	202	5.12%	50	118	5.36%
27	179	4.54%	33	115	5.22%
21	175	4.44%	21	109	4.95%
50	161	4.08%	9	108	4.90%
2	160	4.06%	27	105	4.77%
8	151	3.83%	12	102	4.63%
31	145	3.68%	31	95	4.31%
10	139	3.52%	8	94	4.27%

1（物理的働きかけ）、21（物理的存在）、31（自発、自然現象、自動詞など）は全ての作品（群）で頻度上位に出ている。

◎ FORM

動詞の出現形を分類するフィールド。全部で9つに分類される。ユングリングに imp（命令形）が出てこない以外はどの作品（群）もほぼ全ての形が出てくる。

	全体		神話詩		英雄詩	
pret	5728	37.13%	1062	25.70%	1972	38.33%
pres.p	86	0.56%	35	0.85%	32	0.62%
pres	4752	30.81%	1659	40.14%	1227	23.85%
past.ps	590	3.82%	121	2.93%	234	4.55%
past.pp	699	4.53%	139	3.36%	238	4.63%
inf	2272	14.73%	651	15.75%	907	17.63%
imp	297	1.93%	140	3.39%	148	2.88%
conj2	535	3.47%	87	2.11%	243	4.72%
conj1	467	3.03%	239	5.78%	144	2.80%

	ギョルヴィ		ユングリング	
pret	1228	31.13%	1466	66.55%
pres.p	12	0.30%	7	0.32%
pres	1654	41.93%	212	9.62%
past.ps	156	3.95%	79	3.59%
past.pp	183	4.64%	139	6.31%
inf	511	12.95%	203	9.21%
imp	9	0.23%	0	0.00%
conj2	111	2.81%	94	4.27%
conj1	81	2.05%	3	0.14%

神話詩, ギョルヴィでは pres (現在形) が一番多く, 英雄詩では pret (過去形) が一番多い。神話詩と英雄詩では pret/ pres の比率がほぼ逆転している。ユングリングでは他の3つの作品（群）と異なり pres が非常に少ない。その代わりに pret が非常に多くなっている。これはユングリングがノルウェー王の年代記として, 起こった出来事を記述する作品であることと関係があるものと思われる。

◎ TENSE

動詞の表している時制を分類するフィールド。全部で7つに分類される。神話詩, ユングリングに f.p (未来完了) が出てこないが, f.p は全体でも5例しかないためあまり特徴とは言えない。

	全体		神話詩		英雄詩	
x	3940	25.54%	1086	26.28%	1558	30.28%
pret	5659	36.68%	1050	25.41%	1934	37.59%
pres.p	245	1.59%	66	1.60%	109	2.12%
pres	4591	29.76%	1629	39.41%	1178	22.90%
past.p	174	1.13%	25	0.60%	43	0.84%
f.p	5	0.03%	0	0.00%	1	0.02%
f	812	5.26%	277	6.70%	322	6.26%

	ギュルヴィ		ユングリング	
x	868	22.00%	428	19.43%
pret	1183	29.99%	1492	67.73%
pres.p	61	1.55%	9	0.41%
pres	1584	40.15%	200	9.08%
past.p	47	1.19%	59	2.68%
f.p	4	0.10%	0	0.00%
f	198	5.02%	15	0.68%

FORM と同様に神話詩, ギュルヴィでは pres（現在）が一番多く, 英雄詩では pret（過去）が一番多い。神話詩と英雄詩では pret/ pres の比率がほぼ逆転している。ユングリングでは他の3つの作品（群）と異なり pres が非常に少ない。その代わりに pret が非常に多くなっている。これも FORM と同様にユングリングがノルウェー王の年代記であることと関係があるものと思われる。

◎ MOOD

動詞の表す法を分類するフィールド。全部で9種類ある。英雄詩に conj.sub（従属節における接続法）がない。ギュルヴィに conj.pres4（接続法現在, 疑いのある提案）がないがこれは全体で2例しかないため, 特徴にはならない。ユングリングには imp（命令法）がなく, conj.pres（接続法現在）も conj.pres2（要求, 命令）が1例だけである。神話詩, 英雄詩の韻文作品（群）の方がギュルヴィ, ユングリングの散文作品より ind（直接法）が少ない。

	全体		神話詩		英雄詩	
x	3640	23.60%	935	22.62%	1410	27.41%
ind	10488	67.99%	2732	66.10%	3200	62.20%
imp	296	1.92%	140	3.39%	148	2.88%
conj.sub	224	1.45%	3	0.07%	0	0.00%
conj.pret	375	2.43%	85	2.06%	243	4.72%
conj.pres4	2	0.01%	1	0.02%	1	0.02%
conj.pres3	179	1.16%	94	2.27%	76	1.48%
conj.pres2	115	0.75%	68	1.65%	38	0.74%
conj.pres1	107	0.69%	75	1.81%	29	0.56%

	ギョルヴィ		ユングリング	
x	866	21.95%	429	19.47%
ind	2879	72.98%	1677	76.12%
imp	8	0.20%	0	0.00%
conj.sub	155	3.93%	66	3.00%
conj.pret	17	0.43%	30	1.36%
conj.pres4	0	0.00%	0	0.00%
conj.pres3	9	0.23%	0	0.00%
conj.pres2	8	0.20%	1	0.05%
conj.pres1	3	0.08%	0	0.00%

◎ REF. FORM

その動詞が再帰形 (-st) の場合、その再帰形が何を表しているのかを分類するフィールド。再帰形は全部で4種類の意味を表す。全体でも再帰形は4%弱しか出てこないで、あまり特徴的なものは見あたらない。refl（再帰）が一番多い。参考のため x 以外での比率もあげる。

	全体			神話詩			英雄詩		
x	14908	96.64%	-	4028	97.46%	-	4975	96.70%	-
refl	380	2.46%	73.36%	69	1.67%	65.71%	120	2.33%	70.59%
rec	89	0.58%	17.18%	24	0.58%	22.86%	29	0.56%	17.06%
p	29	0.19%	5.60%	7	0.17%	6.67%	15	0.29%	8.82%
inc	20	0.13%	3.86%	5	0.12%	4.76%	6	0.12%	3.53%

	ギョルヴィ			ユングリング		
x	3776	95.72%	-	2129	96.64%	-
refl	139	3.52%	82.25%	52	2.36%	70.27%
rec	23	0.58%	13.61%	13	0.59%	17.57%
p	4	0.10%	2.37%	3	0.14%	4.05%
inc	3	0.08%	1.78%	6	0.27%	8.11%

◎ AUX. MAIN

本動詞 (m), 助動詞 (a) の分類をするフィールド。ユングリングにおいて本動詞の比率が若干高いが, 全作品（群）において本動詞が約 85%, 助動詞が約 15% である。

	全体		神話詩		英雄詩	
m	13214	85.66%	3557	86.06%	4381	85.15%
a	2212	14.34%	576	13.94%	764	14.85%

	ギュルヴィ		ユングリング	
m	3352	84.97%	1924	87.34%
a	593	15.03%	279	12.66%

◎ METER

古西ノルド語にはいくつかの韻律が見られるが, 分析動詞がその韻律に組み込まれているのかどうかを分類するフィールド。全部で5つの韻律がある。神話詩で約 36%, 英雄詩で約 32% の動詞に韻律の影響が見られる。ギュルヴィ, ユングリングの散文作品でも作品中に韻文作品が引用されている場合にはその韻律が影響してくるため, 若干数の動詞に韻律の影響が見られる。参考のため x 以外での比率もあげる。

	全体			神話詩			英雄詩		
x	12115	78.54%	-	2632	63.68%	-	3476	67.56%	-
m	589	3.82%	17.79%	0	0.00%	0.00%	585	11.37%	35.05%
l	1160	7.52%	35.03%	893	21.61%	59.49%	209	4.06%	12.52%
k	43	0.28%	1.30%	0	0.00%	0.00%	0	0.00%	0.00%
f	1517	9.83%	45.82%	608	14.71%	40.51%	875	17.01%	52.43%
d	2	0.01%	0.06%	0	0.00%	0.00%	0	0.00%	0.00%

	ギュルヴィ			ユングリング		
x	3849	97.57%	-	2158	97.96%	-
m	4	0.10%	4.17%	0	0.00%	0.00%
l	58	1.47%	60.42%	0	0.00%	0.00%
k	0	0.00%	0.00%	43	1.95%	95.56%
f	34	0.86%	35.42%	0	0.00%	0.00%
d	0	0.00%	0.00%	2	0.09%	4.44%

◎ SUBJECT

分析対象となる動詞のテキスト上での主語を表すフィールド。その動詞が具体的にどの単語を主語としているのかが明らかになる。

全体的な傾向としては、韻文作品（群）では x（テキストに明示されていない）が一番多く、それに続いて ek（一人称単数）、þú（二人称単数）、hann（三人称単数男性）の順で数が多い。一方散文作品では hann, x, er（関係代名詞）、þeir（三人称複数男性）の順になっている。特にユングリングで hann, Hann が多い。

頻度上位

全体			神話詩			英雄詩		
x	2096	13.59%	x	602	14.57%	x	795	15.45%
hann	1282	8.31%	ek	470	11.37%	ek	551	10.71%
ek	1145	7.42%	þú	356	8.61%	þú	343	6.67%
þú	775	5.02%	hann	225	5.44%	hann	218	4.24%
er	678	4.40%	er	165	3.99%	hón	176	3.42%
þeir	405	2.63%	-tu	140	3.39%	er	152	2.95%
-tu	332	2.15%	-ðu	54	1.31%	-tu	147	2.86%
Hann	261	1.69%	hón	52	1.26%	þeir	92	1.79%
hón	228	1.48%	-do	46	1.11%	Sigurður	54	1.05%
þat	179	1.16%	þeir	44	1.06%	Hann	51	0.99%

ギェルヴィ			ユングリング		
hann	483	12.24%	hann	356	16.16%
x	468	11.86%	x	231	10.49%
er	240	6.08%	er	121	5.49%
þeir	152	3.85%	þeir	117	5.31%
þórr	130	3.30%	Hann	103	4.68%
ek	114	2.89%	hon	36	1.63%
hon	93	2.36%	Óðinn	32	1.45%
Hann	78	1.98%	þat	30	1.36%
þú	76	1.93%	Ingialdr konungr	29	1.32%
þat	74	1.88%	Svíar	29	1.32%

◎ S_ REAL

分析対象となる動詞の主語を具体的に示すフィールド。例えばテキスト上で代名詞 ek, hann とあってもそれが誰を示しているのかを明らかにするフィールド。その動詞が実際には何を主語としているのかがわかり、その主語に固有の動詞、その動詞に固有の主語などを明らかにする際に重要なフィールド。第5章以降で行う神々、英雄などの個別主語の分析するにはこのフィールドをもとにしてデータを抽出し、その抽出したデータに対して考察を加える。

全体的な傾向としては、神話詩では北欧神話の主神とされる「オージン」が一番多く、次に一般論を述べるのに用いられる「人」、神話世界の守り手とされる「ソール」の順になっており、上位に神々が5つ入っており神話詩の名前の通りになっている。英雄詩ではよりその傾向が顕著で、上位のうち9つまでが、英雄およびその一族である女性で占められている。ギェルヴィでは神話世界を散文形式で語っているため上位に「ソール」、「アース神」、「オージン」、「ロキ」と神々が4つまで入っている。ユングリングではx（文法的に語が置かれているが具体的には示せないものなど）が一番多いが、その他には「オージン」、「インギャルド」など王の名前が上位に並び、王家の年代記であることがうかがえる。

頻度上位

全体			神話詩			英雄詩		
オージン	740	4.80%	オージン	476	11.52%	シグルズ	482	9.37%
ソール	635	4.12%	人	320	7.74%	グズルーン	412	8.01%
x	586	3.80%	ソール	261	6.32%	アトリ	259	5.03%
シグルズ	482	3.12%	ロッドファーヴニ	164	3.97%	ブリュンヒルド	234	4.55%
グズルーン	412	2.67%	ロキ	131	3.17%	ヘルギ	206	4.00%
人	381	2.47%	x	126	3.05%	グンナル, ホグニ	158	3.07%
アース神	314	2.04%	アース神	77	1.86%	グンナル	127	2.47%
アトリ	259	1.68%	ヘイムダッル	65	1.57%	x	115	2.24%
ロキ	247	1.60%	スキールニル	64	1.55%	シグルーン	110	2.14%
ブリュンヒルド	234	1.52%	フェニヤ, メニヤ	59	1.43%	ヴォルンド	74	1.44%

ギルヴィ			ユングリング		
ソール	374	9.48%	x	142	6.45%
アース神	236	5.98%	オージン	125	5.67%
x	203	5.15%	インギャルド	74	3.36%
ギルヴィ王	188	4.77%	アウン	62	2.81%
オージン	102	2.59%	スウェーデン人	51	2.32%
節	102	2.59%	エギル	48	2.18%
ロキ	99	2.51%	ハールヴダン	47	2.13%
ウトガルザ・ロキ	95	2.41%	ショーズオールヴ	38	1.72%
ハール	93	2.36%	アグニ	36	1.63%
それ	70	1.77%	節	30	1.36%
フェンリル狼	70	1.77%	-	-	-

◎ S- TYPE

分析対象となる動詞の意味上の主語のテキスト中でタイプを表すフィールド。主格主語の他に対格主語、与格主語、意味上の主語が目的語の位置にある場合（動詞が目的格補語になっている）などを表す。

韻文作品（群）で n（主格主語）の比率が散文作品に比べて若干低く、c（明示されていないが文脈

からわかる）の比率が高い。

	全体		神話詩		英雄詩	
x	495	3.21%	91	2.20%	87	1.69%
s	130	0.84%	41	0.99%	42	0.82%
r	733	4.75%	196	4.74%	167	3.25%
o	364	2.36%	103	2.49%	191	3.71%
n	11859	76.88%	3125	75.61%	3853	74.89%
g	7	0.05%	2	0.05%	4	0.08%
d	180	1.17%	41	0.99%	66	1.28%
c	1600	10.37%	513	12.41%	705	13.70%
a	58	0.38%	21	0.51%	30	0.58%

	ギルヴィ		ユングリング	
x	191	4.84%	126	5.72%
s	45	1.14%	2	0.09%
r	242	6.13%	128	5.81%
o	55	1.39%	15	0.68%
n	3073	77.90%	1808	82.07%
g	1	0.03%	0	0.00%
d	56	1.42%	17	0.77%
c	277	7.02%	105	4.77%
a	5	0.13%	2	0.09%

◎ S_ CATEGORY

先に S_ REAL に出てきたものをカテゴリー分けしたフィールド。作品（群）における主語のカテゴリー別の傾向がわかる。

英雄詩では hm（英雄男性）が、ユングリングでは k（王）が圧倒的多数を占め、それぞれの作品（群）において扱われている内容を明確に示している。神話詩では gma（アース神男性）が一番多いが英雄詩での hm、ユングリングでの k ほどではない。ギルヴィにおいては x（S_ REAL が x のものや今回の分析で設定したカテゴリー以外のもの）が一番多いが、gma の比率が神話詩とほぼ等しく、上位に出てくるのほかのカテゴリーも神話詩に似ている。

頻度上位

全体			神話詩			英雄詩		
x	2988	19.37%	gma	925	22.38%	hm	2293	44.57%
hm	2461	15.95%	x	680	16.45%	x	867	16.85%
gma	1838	11.91%	mm	370	8.95%	hf	690	13.41%
k	1302	8.44%	s	289	6.99%	v	439	8.53%
hf	701	4.54%	m	204	4.94%	dm	157	3.05%
mm	475	3.08%	jf	197	4.77%	th	107	2.08%
m	474	3.07%	gjm	148	3.58%	onh	104	2.02%
v	451	2.92%	jm	146	3.53%	jf	47	0.91%
jm	443	2.87%	hm	144	3.48%	y	43	0.84%
s	377	2.44%	ga	98	2.37%	gma	40	0.78%

ギュルヴィ			ユングリング		
x	1022	25.91%	k	1016	46.12%
gma	872	22.10%	x	419	19.02%
jm	289	7.33%	kg	179	8.13%
ga	250	6.34%	m	128	5.81%
k	194	4.92%	tk	74	3.36%
lj	144	3.65%	kf	68	3.09%
y	112	2.84%	mm	46	2.09%
m	112	2.84%	kgv	44	2.00%
gjm	108	2.74%	y	30	1.36%
ong	99	2.51%	onk	28	1.27%

◎ S_PERSON

分析対象とする動詞の主語の人称を表すフィールド。基本的には一，二，三人称の3種類であるが，非人称構文や主語の特定できないものがあるためそれらを分類するxを加えた4種類。

動詞の人称はその作品（群）が対話中心なのか（一，二人称が多い），語り中心なのか（三人称が多い）を見る目安となる。韻文作品（群）では一，二人称の比率がそれぞれ17%前後と散文作品（5

% 以下) に比べて非常に高く、登場するものの間での直接的な対話が多いことがわかる。それに対してユングリングではほぼ 100% が三人称で出来事を語る年代記であることを確認する結果となっている。ギュルヴィも物語形式ではあるが、一部韻文作品の引用があるためユングリング程三人称の比率が高くはなっていない。それでも 90% 以上が三人称である。

	全体		神話詩		英雄詩	
x	53	0.34%	36	0.87%	6	0.12%
3	11885	77.05%	2686	64.99%	3428	66.63%
2	1753	11.36%	711	17.20%	854	16.60%
1	1735	11.25%	700	16.94%	857	16.66%

	ギュルヴィ		ユングリング	
x	9	0.23%	2	0.09%
3	3573	90.57%	2198	99.77%
2	188	4.77%	0	0.00%
1	175	4.44%	3	0.14%

◎ S_ NUMBER

分析対象となる動詞の主語の数（単数が複数か）を表すフィールド。

神話詩で若干 s（単数）が多い他は、全体的に余り差がない。

	全体		神話詩		英雄詩	
x	95	0.62%	57	1.38%	22	0.43%
s	12078	78.30%	3326	80.47%	3993	77.61%
p	3253	21.09%	750	18.15%	1130	21.96%

	ギュルヴィ		ユングリング	
x	13	0.33%	3	0.14%
s	3047	77.24%	1711	77.67%
p	885	22.43%	489	22.20%

◎ COMPLEMENT

分析対象となる動詞が補語をとる場合にその補語を示すフィールド。

COMPLEMENT をとるレコード数は次のようである。() は COMPLEMENT をとるレコード数／レコード総数)

全体	神話詩	英雄詩	ギルヴィ	ユングリング
2715(17.60%)	711(17.20%)	762(14.81%)	786(19.92%)	456(20.70%)

COMPLEMENT の種類。() は種類数／レコード総数)

全体	神話詩	英雄詩	ギルヴィ	ユングリング
2180(7.08)	587(7.04)	673(7.64)	694(5.68)	406(5.43)

COMPLEMENT をとるレコード数がそれほど多くなく、かつそれぞれの COMPLEMENT が 1 例ずつの場合が多く個別の例になり、特徴を見いだすことは出来ない。

◎ C. REAL

COMPLEMENT が具体的に何を表しているのかを示すフィールド。COMPLEMENT の場合と同様にレコード数がそれほど多くなく、かつそれぞれの C. REAL が 1 例ずつの場合が多く個別の例になり、特徴を見いだすことは出来ない。

◎ C. TYPE

COMPLEMENT がある場合のタイプを分類するフィールド。無い場合は x となる。神話詩は n (名詞) の場合も a (形容詞) の場合もほぼ同じ割合であるが、英雄詩は n が少なく、a が多くなっている。ギルヴィは英雄詩と逆で n が多く、a が少なくなっている。ユングリングはそれらよりも s らに n が多く、a が少ない。参考のため x 以外での比率もあげる。

	全体			神話詩			英雄詩		
x	13079	84.79%	-	3546	85.80%	-	4542	88.28%	-
s	6	0.04%	0.26%	1	0.02%	0.17%	4	0.08%	0.66%
r	1	0.01%	0.04%	0	0.00%	0.00%	0	0.00%	0.00%
n, a	1	0.01%	0.04%	0	0.00%	0.00%	0	0.00%	0.00%
n	1113	7.22%	47.42%	265	6.41%	45.14%	205	3.98%	34.00%
adv	258	1.67%	10.99%	78	1.89%	13.29%	76	1.48%	12.60%
a	968	6.28%	41.24%	243	5.88%	41.40%	318	6.18%	52.74%

	ギュルヴィ			ユングリング		
x	3207	81.29%	-	1784	80.98%	-
s	1	0.03%	0.14%	0	0.00%	0.00%
r	1	0.03%	0.14%	0	0.00%	0.00%
n, a	0	0.00%	0.00%	1	0.05%	0.24%
n	389	9.86%	52.71%	254	11.53%	60.62%
adv	62	1.57%	8.40%	42	1.91%	10.02%
a	285	7.22%	38.62%	122	5.54%	29.12%

◎ C_ CATEGORY

C_ TYPE で n になった場合に、それがどのカテゴリーに属するものかを示すフィールド。カテゴリー分類は S_ CATEGORY と同じ。分析対象となるレコードがどの作品（群）においても非常に少なく、特徴的な事実は見いだせない。参考のため x 以外での比率もあげる。

頻度上位

全体				神話詩				英雄詩			
x	14731	95.49%	-	x	3979	96.27%	-	x	5010	97.38%	-
hm	100	0.65%	14.39%	gma	29	0.70%	18.83%	hm	68	1.32%	50.37%
k	99	0.64%	14.24%	hm	18	0.44%	11.69%	v	19	0.37%	14.07%
gma	78	0.51%	11.22%	ong	16	0.39%	10.39%	hf	14	0.27%	10.37%
ong	60	0.39%	8.63%	h	15	0.36%	9.74%	jm	5	0.10%	3.70%
jm	31	0.20%	4.46%	s	12	0.29%	7.79%	dm	4	0.08%	2.96%
s	28	0.18%	4.03%	m	10	0.24%	6.49%	th	4	0.08%	2.96%
v	20	0.13%	2.88%	lj	7	0.17%	4.55%	onh	2	0.04%	1.48%
h	19	0.12%	2.73%	jm	6	0.15%	3.90%	g	2	0.04%	1.48%
lj	19	0.12%	2.73%	k	5	0.12%	3.25%	ong	2	0.04%	1.48%
-	-	-	-	tg	5	0.12%	3.25%	gma	2	0.04%	1.48%
-	-	-	-	lg	5	0.12%	3.25%	y	2	0.04%	1.48%

ギョルヴィ				ユングリング			
x	3712	94.09%	-	x	2030	92.15%	-
gma	47	1.19%	20.17%	k	94	4.27%	54.34%
ong	40	1.01%	17.17%	onk	12	0.54%	6.94%
jm	20	0.51%	8.58%	kf	12	0.54%	6.94%
lg	12	0.30%	5.15%	hm	11	0.50%	6.36%
lj	12	0.30%	5.15%	kga	6	0.27%	3.47%
s	12	0.30%	5.15%	h	4	0.18%	2.31%
jf	11	0.28%	4.72%	kgv	3	0.14%	1.73%
gfa	11	0.28%	4.72%	tk	3	0.14%	1.73%
ga	10	0.25%	4.29%	m	3	0.14%	1.73%
-	-	-	-	s	3	0.14%	1.73%

◎ OBJECT

分析対象となる動詞のテキスト上での目的語を表すフィールド。目的語をとらない場合は x となる。動詞がどのような語を目的語としているのかがわかり、特にこのフィールドでは実際にテキストに出てくる単語レベルでのつながりが明らかになる。

種類としては英雄詩に比較的多くの OBJECT が用いられている。またギョルヴィに出てくる目的語は比較的少ない。作品別の傾向としては韻文作品（群）のほうが散文作品に比べて若干 x の比率が低く、何らかの形で目的語をとる場合が多いことがうかがえる。ユングリングでは特に at+（節）が目的語としてきている場合が他の作品（群）に比べて多い。その他は個別の例が多く、特徴的な傾向は見いだせない。参考のため x 以外での比率もあげる。

頻度上位

全体				神話詩				英雄詩			
x	8924	57.85%	-	x	2338	56.57%	-	x	2647	51.45%	-
at+	346	2.24%	5.32%	at+	77	1.86%	4.29%	at+	81	1.57%	3.24%
er	180	1.17%	2.77%	er	49	1.19%	2.73%	er	54	1.05%	2.16%
hann	108	0.70%	1.66%	þér	38	0.92%	2.12%	þik	40	0.78%	1.60%
þat	97	0.63%	1.49%	þik	35	0.85%	1.95%	þat	37	0.72%	1.48%
þik	79	0.51%	1.22%	þat	30	0.73%	1.67%	mik	34	0.66%	1.36%
þér	73	0.47%	1.12%	ráð	25	0.60%	1.39%	þér	28	0.54%	1.12%
mik	61	0.40%	0.94%	hann	20	0.48%	1.11%	mér	18	0.35%	0.72%
honum	36	0.23%	0.55%	mik	20	0.48%	1.11%	því	18	0.35%	0.72%
því	33	0.21%	0.51%	hvé+	14	0.34%	0.78%	hann	16	0.31%	0.64%
-	-	-	-	mér/þat	14	0.34%	0.78%	menn	5	0.23%	0.58%

ギルヴィ				ユングリング			
x	2593	65.73%	-	x	1346	61.10%	-
at+	133	3.37%	9.84%	at+	55	2.50%	6.42%
er	50	1.27%	3.70%	hann	27	1.23%	3.15%
hann	45	1.14%	3.33%	er	27	1.23%	3.15%
honum	22	0.56%	1.63%	honum	14	0.64%	1.63%
þat	19	0.48%	1.41%	þat	11	0.50%	1.28%
hana	13	0.33%	0.96%	sigr	8	0.36%	0.93%
þat at+	9	0.23%	0.67%	konungdóm	7	0.32%	0.82%
hvar+	9	0.23%	0.67%	her	7	0.32%	0.82%
sik	9	0.23%	0.67%	ríki	5	0.23%	0.58%

◎ O_REAL

分析対象となる動詞がとる目的語が具体的には何なのかを示すフィールド。目的語をとる動詞と主語とに固有の結びつきがある場合の両者の関係がこのフィールドを含めて分析することによってより明らかになる。第5章以降の神々、英雄など個別の分析の際にも重要な項目となる。

種類としては、ギルヴィに出てくる目的語が若干少な目であるが、その他はあまり差がない。ど

の作品（群）も x（目的語がない）が一番多いが、xを除いたもので見た場合、神話詩では「オージン」、「ソール」、「ロキ」など神々が上位に来ており、英雄詩では「シグルズ」、「ヘルギ」、「アトリ」、「グズルーン」など英雄およびその一族が上位に来ていて作品（群）の扱っている内容をよく表している。ギェルヴィも神話を語っているという内容に即して、「フェンリル」、「ソール」、「バルドル」など神話に登場するものたちが上位に多くみられる。ユングリングでは王の伝記という性格を受けて「国」、「軍隊」、「勝利」などが目だつ。全ての作品において2位になっている「節」であるが、特にギェルヴィにおいてその比率が高い。参考のため x 以外での比率もあげる。

頻度上位

全体			
x	8650	56.07%	-
節	701	4.54%	10.35%
それ	124	0.80%	1.83%
助言	70	0.45%	1.03%
オージン	60	0.39%	0.89%
シグルズ	58	0.38%	0.86%
ヘルギ	46	0.30%	0.68%
アトリ	45	0.29%	0.66%
黄金	44	0.29%	0.65%
ソール	44	0.29%	0.65%

神話詩				英雄詩			
x	2237	54.13%	-	x	2574	50.03%	-
節	180	4.36%	9.49%	節	245	4.76%	9.43%
助言	67	1.62%	3.53%	シングルズ	58	1.13%	2.23%
オージン	39	0.94%	2.06%	それ	57	1.11%	2.19%
それ	30	0.73%	1.58%	ヘルギ	46	0.89%	1.77%
ロッドファーブニ	24	0.58%	1.27%	アトリ	45	0.87%	1.73%
魔法の歌	22	0.53%	1.16%	グズルーン	39	0.76%	1.50%
ソール	21	0.51%	1.11%	ブリュンヒルド	37	0.72%	1.42%
ロキ	17	0.41%	0.90%	グンナル	34	0.66%	1.31%
言葉	16	0.39%	0.84%	黄金	33	0.64%	1.27%

ギェルヴィ				ユングリング			
x	2521	63.90%	-	x	1318	59.83%	-
節	203	5.15%	14.26%	節	73	3.31%	8.25%
フェンリル狼	25	0.63%	1.76%	国	29	1.32%	3.28%
それ	23	0.58%	1.62%	それ	14	0.64%	1.58%
ソール	23	0.58%	1.62%	軍隊	12	0.54%	1.36%
バルドル	20	0.51%	1.40%	勝利	9	0.41%	1.02%
鎖	17	0.43%	1.19%	オージン	8	0.36%	0.90%
ミョッルニル	15	0.38%	1.05%	牛	7	0.32%	0.79%
アース神	14	0.35%	0.98%	王	5	0.23%	0.56%
ロキ	12	0.30%	0.84%	財宝	5	0.23%	0.56%

ユングリング： 船，戦闘，オーラヴ，ヴィースブル，ヴァンランディ，ドーマルディ 5

◎ O_ CATEGORY

分析対象となる動詞が目的語をとる場合，その目的語がどのカテゴリーに分類されるのかを示すフィールド。カテゴリー分類はS_ CATEGORYと同じ。

O_ REALで述べたように，目的語をとる動詞と主語とに固有の結びつきがある場合の両者の関係を目的語まで含めて分析することは，その結びつきをより明確にする。そしてその場合，個別の目

的語として分析するだけでなく、このフィールドのようにカテゴリー分けして関係を分析すると、作品（群）における目的語の傾向がわかる。神話詩ではgを含むもの（神に関わりのあるもの）が、英雄詩ではhm（英雄男性）hf（英雄女性）が、ユングリングではkを含むもの（王に関わりのあるもの）がそれぞれ上位に多く見られる。ギュルヴィにおいては神話詩に近い傾向が見られる。参考のためx以外での比率もあげる。

頻度上位

全体				神話詩				英雄詩			
x	11493	74.50%	-	x	3020	73.07%	-	x	3618	70.32%	-
y	702	4.55%	17.85%	y	180	4.36%	16.17%	hm	439	8.53%	28.75%
hm	503	3.26%	12.79%	ong	93	2.25%	8.36%	y	245	4.76%	16.04%
ong	233	1.51%	5.92%	gma	92	2.23%	8.27%	hm/x	101	1.96%	6.61%
gma	164	1.06%	4.17%	s	92	2.23%	8.27%	hf	86	1.67%	5.63%
s	119	0.77%	3.03%	hm	47	1.14%	4.22%	onh	80	1.55%	5.24%
k	117	0.76%	2.97%	gma/x	42	1.02%	3.77%	v	64	1.24%	4.19%
hm/x	110	0.71%	2.80%	x/x	38	0.92%	3.41%	x/hm	45	0.87%	2.95%
x/x	100	0.65%	2.54%	mm	37	0.90%	3.32%	ong	41	0.80%	2.69%
hf	92	0.60%	2.34%	jm	34	0.82%	3.05%	hf/x	38	0.74%	2.49%

ギュルヴィ				ユングリング			
x	3141	79.62%	-	x	1714	77.80%	-
y	205	5.20%	25.50%	k	117	5.31%	23.93%
ong	98	2.48%	12.19%	y	72	3.27%	14.72%
gma	68	1.72%	8.46%	onk	37	1.68%	7.57%
lj	47	1.19%	5.85%	k/x	26	1.18%	5.32%
onj	34	0.86%	4.23%	kg	22	1.00%	4.50%
jm	30	0.76%	3.73%	kf	21	0.95%	4.29%
lg	24	0.61%	2.99%	x/k	17	0.77%	3.48%
x/x	23	0.58%	2.86%	m	14	0.64%	2.86%
ga	20	0.51%	2.49%	lk	13	0.59%	2.66%

◎ O_PERSON

分析対象となる動詞がとる目的語の人称を表すフィールド。

散文作品では S_PERSON と同様にほとんど一、二人称がない。ユングリングにおいては目的語がある場合は全て三人称である。韻文作品（群）では目的語がある場合三人称は神話詩 88.42%、英雄詩 88.80% と非常に高い。total は各人称が実際にいくつ出ているのか（複数目的語の場合、それぞれ一つとして数える）を示す。参考のため x 以外での比率もあげる。

	全体			神話詩			英雄詩		
1	259	1.58%	4.07%	91	2.06%	5.04%	152	2.73%	6.08%
2	266	1.62%	4.18%	118	2.67%	6.54%	128	2.30%	5.12%
3	5844	35.63%	91.76%	1596	36.07%	88.42%	2219	39.90%	88.80%
x	10035	61.17%	-	2620	59.21%	-	3062	55.06%	-
total	16404	-	-	4425	-	-	5561	-	-

	ギュルヴィ			ユングリング		
1	16	0.39%	1.33%	-	-	-
2	20	0.49%	1.66%	-	-	-
3	1171	28.60%	97.02%	858	36.92%	100.00%
x	2887	70.52%	-	1466	63.08%	-
total	4094	-	-	2324	-	-

◎ O_NUMBER

分析対象となる動詞がとる目的語の数（単数が複数か）を表すフィールド。

ユングリングで若干 s（単数）の比率が高い他は余り差がない。total は単数・複数が実際にいくつ用いられているのか（複数目的語の場合、それぞれ一つとして数える）を示す。参考のため x 以外での比率もあげる。

	全体			神話詩			英雄詩		
s	4804	29.29%	75.57%	1371	30.98%	76.21%	1855	33.36%	74.38%
p	1553	9.47%	24.43%	428	9.67%	23.79%	639	11.49%	25.62%
x	10047	61.25%	-	2626	59.34%	-	3066	55.14%	-
total	16404	100.00%	-	4425	100.00%	-	5560	100.00%	-

	ギルヴィ			ユングリング		
s	906	22.12%	75.00%	672	28.92%	78.50%
p	302	7.37%	25.00%	184	7.92%	21.50%
x	2887	70.50%	-	1468	63.17%	-
total	4095	100.00%	-	2324	100.00%	-

◎ O. CASE

分析対象となる動詞がとる目的語の格を示すフィールド。

目的語がある場合、どの作品（群）でも ag（文法的目的語）が一番多く、do（本来の与格）がそれに続いている。参考のため x 以外での比率もあげる。

頻度上位

全体				神話詩				英雄詩			
x	9858	63.91%	-	x	2586	62.57%	-	x	2965	57.63%	-
ag	3091	20.04%	55.51%	ag	851	20.59%	55.01%	ag	1124	21.85%	51.56%
do	1067	6.92%	19.16%	do	288	6.97%	18.62%	do	455	8.84%	20.87%
g	317	2.05%	5.69%	do/ag	103	2.49%	6.66%	g	137	2.66%	6.28%
do/ag	282	1.83%	5.06%	g	82	1.98%	5.30%	do/ag	97	1.89%	4.45%
ag/do	195	1.26%	3.50%	ag/do	67	1.62%	4.33%	ag/do	76	1.48%	3.49%
di	101	0.65%	1.81%	di	32	0.77%	2.07%	di	41	0.80%	1.88%
do/x	50	0.32%	0.90%	do/do	12	0.29%	0.78%	x/do	32	0.62%	1.47%
do/do	50	0.32%	0.90%	do/g	11	0.27%	0.71%	do/do	30	0.58%	1.38%
x/do	50	0.32%	0.90%	ag/ag	11	0.27%	0.71%	do/x	29	0.56%	1.33%
ag/ag	50	0.32%	0.90%	-	-	-	-	-	-	-	-

ギルヴィ				ユングリング			
x	2861	72.52%	-	x	1446	65.64%	-
ag	662	16.78%	61.07%	ag	454	20.61%	59.97%
do	196	4.97%	18.08%	do	128	5.81%	16.91%
g	56	1.42%	5.17%	g	42	1.91%	5.55%
do/ag	47	1.19%	4.34%	do/ag	35	1.59%	4.62%
ag/do	26	0.66%	2.40%	ag/do	26	1.18%	3.43%
di	20	0.51%	1.85%	ag/ag	15	0.68%	1.98%
ag/ag	12	0.30%	1.11%	do/g	8	0.36%	1.06%
do/g	12	0.30%	1.11%	do/x	8	0.36%	1.06%
ag/g	9	0.23%	0.83%	di	8	0.36%	1.06%

3.2 「エッダ詩集」

神話詩、英雄詩は個々の作品を集めたもののため、全体としての傾向は2.0. データベース上の各フィールドごとの傾向を見るだけで、その他は個別の主語についての分析で扱う。

3.3 「ギルヴィの惑わし」

「ギルヴィの惑わし」はスウェーデン王ギルヴィがガングレリと名乗ってアースガルズへと赴き、応対に出たハール、ヤヴンハール、スリジと名乗る3人との問答形式で、神々の世界について明らかにしていく話である。ハールたちは神々の世界について「エッダ詩集」からの引用を交えて語る。

3.3.1 王ギルヴィとそれに答える3人の神々とで、異なる動詞が用いられているのか。

神々の世界を明らかにしていく部分以外ではほとんどがギルヴィ王とハールたちとのやりとりである。そのやりとりの部分で作者スノッリがギルヴィ王とハールたちをどのように描いているのか、ギルヴィ王とハールたちでは異なる描写がされているのかを見るために、ギルヴィ王を主語とする動詞とハールたちを主語とする動詞を比べてみる。

ギルヴィ王を主語とする動詞は189例、ハールたちを主語とする動詞は125例である。そのうち両者に共通に用いられている動詞は以下の14例である。ENTRY, MEANING, PLACE, (PHRASE)を示す。

- ・ hafa 完了 GYLFG 34.57.P

- ・ kunna 助動詞 GYLFG 44.6.P
- ・ munu 助動詞 GYLFG 44.16.P
- ・ segja 言う GYLFG 11.3.P
- ・ segja 話す GYLFG 51.3.P
- ・ sjá 見る GYLFG 44.16.P
- ・ trúa 信じる GYLFG 5.42.P
- ・ vera b e GYLFG 2.39.P
- ・ vita 知る GYLFG 53.39.P
- ・ þykkja 思われる GYLFG 44.24.P

以上 10 例は他の多くの主語に対しても用いられている。

- ・ heyra 聞く GYLFG 44.14.P
- ・ spyrja 尋ねる GYLFG 2.40.P

以上 2 例は他の多くの主語に対しても用いられている。s. category で'g'が付くものが（神々のカテゴリーに入るもの）が多い。

- ・ hyggja 思う GYLFG 48.62.P

他の多くの主語に対しても用いられている。オージン、ソール、ウートガルザ・ロキ (Útgarda-Loki) など。

- ・ mæla 言う GYLFG 13.14.P

他の多くの主語に対しても用いられている。フレイ、ソール、ウートガルザ・ロキなど。

ギュルヴィ王やハールたち以外では神々（オージン、ソール、フレイなど）やそれに類する特殊な能力を持つもの（ウートガルザ・ロキ）に対して用いられている動詞も一部あるが、全体としてそれほど何かを特徴づけるようなものは見られない。

次にハールたちだけに用いられて、ギュルヴィ王には用いられていない動詞は以下の 10 例である（ハール、スリジ、ヤヴンハールの 2 者以上に対して用いられている場合も 1 つとして考える）。ENTRY, MEANING, PLACE, (PHRASE) を示す。

を付けたものは「ギュルヴィの惑わし」においてハールたちに対してだけこの組み合わせが用いられている動詞を示す。

- ・ ætla 考える GYLFG 47.64.P
他の主語に対しても用いられている。
- ・ sitja 座っている GYLFG 2.39.P
他の多くの主語に対しても用いられている。また、ハールたちは広間の一段高いところに「座って」ギルヴィ王の相手をしているので「座っている」も特に注目すべき動詞ではない。
- ・ svara 答える GYLFG 12.4.P
他の多くの主語に対しても用いられている。また、「答える」はギルヴィ王がハールたちを訪ねて、世界のことについていろいろ質問をすると言う状況では当然ハールたちにしか用いられてなくとも不思議ではない。
- ・ hlæja 笑う GYLFG 26.11.P hlæja við
「ハール」が主語のものが2例、ハールたち以外では「チュール (Týr) を除くみんな」が主語のものが1例の全部で3例見られる。神々に対してのみ用いられている。
- ・ # koma 負ける GYLFG 44.21.P
ここでは、vera と組み合わせられて受け身表現として用いられている。まったく同じ表現ではないが、vera + láta の受け身表現で「負ける」の意味でロキに対しても用いられており、vera + の受け身表現としての「負ける」は神々に特徴的なものである可能性がある。koma は「来る」の意味で他の主語に対して普通に用いられている。
- ・ vera 受け身 GYLFG 44.21.P
他の主語に対してごく普通に用いられている。
- ・ vera 出来る GYLFG 44.13.P vera til förr
vera búinn 及びそれに類する表現としてはハールたち以外では「ソール、ロキ、シャルヴィ」など神々とその従者に対して「出来る」の意味で用いられている。
- ・ # vænta 思う GYLFG 44.6.P
- ・ # taka 使う GYLFG 34.60.P
「取る」、「捕まえる」では他の主語に対しても多く用いられているがそのほとんどが主語のカテゴリとして'g'を含む神々に対してである。そのため taka という動詞は「ギルヴィの惑わし」においては神々に特徴的な動詞と言えるかもしれない。
- ・ # virða 判断する GYLFG 19.5.P
他には「重視する」の意味で「アース神」に対して用いられている。この virða も神々に対してのみ用いられていると言える。

このようにギルヴィ王とハールたちに焦点を当てて調べて見た結果、「ギルヴィの惑わし」においてハールたちを主語とする動詞には他の神々を主語として取るものがいくつかありスノッリ自身がハールたちを神々として意識していたことがうかがえる。

またギルヴィ王に用いられていてハールたちに用いられていない動詞は以下の46例である。ENTRY, MEANING, PLACE, (PHRASE) を示す。

を付けたものはギルヴィ王に対してだけこの語 (ENTRY) と意味 (MEANING) の組み合わせが用いられている動詞を示す。

- ・ fara 行く GYLFG 2.6.P
- ・ ganga ついて行く GYLFG 2.24.P ganga eptir
- ・ ganga 進む GYLFG 54.4.P ganga braut
- ・ heita 呼ばれる GYLFG 20.59.P
- ・ kalla 呼ぶ GYLFG 13.6.P
- ・ koma 帰る GYLFG 54.5.P koma heim
- ・ koma 出る GYLFG 2.44.P koma út
- ・ koma 入る GYLFG 2.9.P koma inn
- ・ mega 助動詞 GYLFG 2.10.P
- ・ njóta 役に立つ GYLFG 53.41.P
- ・ sjá 会う GYLFG 2.23.P
- ・ sjá 上を見る GYLFG 2.10.P sjá yfir
- ・ sjá 理解する GYLFG 34.54.P
- ・ skulu 助動詞 GYLFG 2.23.P
- ・ standa 立っている GYLFG 2.46.V
- ・ vera 完了 GYLFG 19.4.P
- ・ vilja 助動詞 GYLFG 2.43.P

以上の17例は他の多数の主語に対して用いられている。

- ・ gefa 与える GYLFG 1.2.P
- ・ heyra 聞く GYLFG 19.5.P

この2例も他の多数の主語に対して用いられているが、S_ CATEGORY で'g' を含むもの（神々のカテゴリーに属するもの）が多い。

- ・ beiðast 求める GYLFG 2.21.P

「頼む」の意味でオージン、ソールなどに対して用いられている。

- bregða 変装する GYLFG 2.6.P bregða á sik líki e-s

「変える、変身する」の意味でロキ、アース神に対して用いられている。

- byrja 出発する GYLFG 2.5.P byrja ferð

「始める」の意味でソールに対して用いられている。

- finna 見つける GYLFG 34.53.P

ソール、アース神、ウートガルザ・ロキに対して用いられている。

- fregna 尋ねる GYLFG 2.46.V

「聞き知る」の意味でソールに対して用いられている。

- hefja 始める GYLFG 3.1.P

「引き上げる」の意味でソールに対して用いられている。

- hugsa 考える GYLFG 2.3.P

ソール、フェンリル狼に対して用いられている。

- kunna 知る GYLFG 42.3.P

アース神、ブラギ、オージンに対して用いられている。「助動詞」としては他の多数の主語に対して用いられている。

- líta 見る GYLFG 54.2.P líta út

フレイ、ソール、ウートガルザ・ロキに対して用いられている。

- lítast 思われる GYLFG 44.12.P

フェンリル狼、ウートガルザ・ロキ、ソールに対して用いられている。

- nefnast 名乗る GYLFG 2.20.P

オージン、女巨人に対して用いられている。

- nema 得る GYLFG 53.42.P

「つかむ」の意味でソールに、「止まる」の意味で4頭の牛に対して用いられている。

- ráða 支配する GYLFG 1.1.P

フレイ、ニョルズ、オージンに対して用いられている。

- reyna 試す GYLFG 34.58.P

フェンリル狼、ロキ、ソール他に対して用いられている。

- sjást 見回す GYLFG 54.2.P sjást um

「恐れる」の意味でオージンに対して用いられている。

- ・ skilja 理解する GYLFG 34.59.P
ソール、クヴァシル (Kvasir) に対して用いられている。「約束する」の意味でゲルズに対して用いられている。
- ・ verða b e GYLFG 19.4.P
「鎖」に対して用いられている。また他の意味で他の多数の主語に対して用いられている。
- ・ vera 助動詞 GYLFG 44.25.P vera at
ソールに対して用いられている。
- ・ þykkja 思う GYLFG 2.28.P
「思われる」の意味で他の主語に対しても多数用いられている。
- ・ # dylja 隠す GYLFG 19.7.P
- ・ # dyljast 変装する GYLFG 2.6.P
- ・ # litast 見渡す GYLFG 2.27.P litast um
「見回る」の意味でウートガルザ・ロキに対して用いられている。
- ・ # marka 理解する GYLFG 22.7.P
- ・ # sœkja 得る GYLFG 2.21.P sœkja til
他の意味では他の多数の主語に対して用いられている。
- ・ # undrast 驚く GYLFG 2.2.P
- ・ # vera なる GYLFG 2.45.P
- ・ # þegja 黙る GYLFG 44.25.P

ギェルヴィ王に用いられていてハールたちに対して用いられていない動詞には一般的に他の多数の主語に対して用いられている動詞が多いが、神々（オージン、ソールフレイなど）やその他特殊な能力をもつ存在（ウートガルザ・ロキ、フェンリル狼）などに対して用いられているものも多く、スノッリがギェルヴィ王もある程度特別な存在としてとらえていたことがうかがえる。つまりスノッリはギェルヴィ王、ハールたちに対して両者を区別するような動詞の用い方はしておらず、ギェルヴィ王、ハールたちの両方に対して神々や特殊な存在と同じ動詞を用いているのである。

3.3.2 神々が再話の形で語る物語での動詞の用法と、その補足説明として加えている「エッダ詩集」

断片での動詞の用法に違いが見られるのか。

「ギェルヴィの惑わし」でスノッリが韻文を引用している場面は全部で55箇所ある（間に一行でも散文部分があれば別の引用とする）。動詞の数で言うと「ギェルヴィの惑わし」に出て来る全3945例中、韻

文部分で用いられているものは289例である。それらを以下のように分類した。

同じ主語との組み合わせにおいて

- # 散文では異なる動詞が使われている 31 例
- ◎ 韻文と散文とで同じ動詞が使われている（同じ章において） 53 例
- 韻文と散文とで同じ動詞が使われている（別の章において） 11 例
- × 韻文での話が散文では言い換えられていない 100 例

（別の章または韻文部分で類似の表現が見られる場合は（）内にその場所を示した）

- △ 散文に類似の表現が見られる 94 例

（S_ REAL, ENTRY, MEANING が異なる、但し S_ REAL が異なる場合は S_ CATEGORY が類似の場合のみ）

個々の例については資料参照。

なお助動詞、受け身、完了については散文で同じものが使われているが、特徴的とは言えないので×に分類した。また# を付けたものの中でスノッリが散文で書き換えている動詞が固有の場合（本論文で分析対象とした全ての動詞の中で語と意味の組み合わせが他に見られない場合）に＊を付けた。

#（散文では異なる動詞が使われている）を付けたもの（31例）は、スノッリが別の動詞を用いて言い換えていると考えられる。# の例について意味/ 主語だけを抜き出して見ると以下ようになる。

尋ねる/ ギュルヴィ王	ある/ 大地, 天
流れ出る/ 毒の雫	生まれる/ 巨人
横たわる/ ベルゲルミル	つくる/ 邪悪な雲
赤く染める/ フェンリルの一族の一人	生む/ 太陽
（黒く）なる/ 太陽の光, 風	つくる/ x
つくる/ モートソグニル, ドゥーリン（侏儒）	行く/ ソール
熱くなる/ 聖なる川	いる/ 多くの蛇
来る/ 露	持つ/ バルドル
住む/ シャツイ	住む/ スカジ
選ぶ/ フレイヤ	飛ぶ/ 何
進む/ 何	飛ぶ/ グナー
進む/ グナー	満足させる/ オージン

戦う/ エインヘリャル

集まる/ アース神

与える/ 誰が

集まる/ アース神

座っている/ エインヘリャル

相談する/ 聖なる神々 (アース神)

殺す/ ソール

オージン、ソールなどの神々や巨人、侏儒などの特殊な存在が主語となっている例が多く、それらの主語にとって特徴的と思われる事例を描写しているものもあるためスノッリが敢えて韻文とは異なる動詞を用いたとも考えられるが、一般的な表現も見られるため、この31例だけからスノッリが意図的に異なる動詞を用いたとは断言出来ない。

散文で書き換えられている動詞のうち9例に*を付けたものである。それらの主語は神々、侏儒、巨人であり、スノッリがそれら普通の人間でない存在に対して特別な意識を持って意図的に書き換えた、すなわちスノッリがそれらの動詞をその主語に対する固有の動詞としてわざわざ用いた可能性はあると思われる。以下に*を付けたものについてあげる。

左から分類, ENTRY, MEANING, S. REAL, O. REAL, PLACE, (PHRASE) を示す。

- ・ # verða 生まれる 巨人 x GYLFG 5.37.V verða ór
* kvikna 生命が生まれる GYLFG 5. 18.P (verða なる GYLFG 5.19)
- ・ # leggja 横たわる ベルゲルミル x GYLFG 7.14.V
* fara upp 乗る GYLFG 7.6.P
- ・ # skepja つくる x 侏儒の人々 GYLFG 14.32.V
* kvikna 生まれる GYLFG 14.20.P
- ・ # gera つくる モートソグニル, ドゥーリン (侏儒) 多くの人の形をしたもの (侏儒)
GYLFG 14.36.V
* kvikna 生まれる GYLFG 14.20.P
* skipast 変身する GYLFG 14.22.P
* taka kviknan 生命を得る GYLFG 14.22.P
- ・ # ganga 集まる アース神 x GYLFG 42.63.V
* setjast GYLFG 42.33.P
- ・ # gætast 相談する 聖なる神々 (アース神) 以下の節 GYLFG 42.66.V gætast um e-t

* ganga á tal 話し合う GYLFG 42.12.P

・ # vera á þingi 集まる アース神 x GYLFG 51.92.V

* setjast GYLFG 42.33.P

「ギルヴィの惑わし」に登場する北欧神話において重要な存在である神々、巨人、英雄、ドヴェルグ（侏儒）、巫女などについての個別の分析は第5,6,7章において行う。

3.4 「ユングリング・サガ」

北欧神話の神々と同名のオージン、ニョルズ、フレイなどに関わる動詞にはほかの王たちとは異なる特徴があるのかどうかについて調べた。

「ユングリング・サガ」内での ENTRY + MEANING の組み合わせが固有の動詞のうちで神々と同じ名前を持つ王たちを主語とするものと、他の王たちを主語とするものを比べてみる。

神々と同じ名前を持つ王たちを主語とする固有の動詞（59例）と他の王を主語とする固有の動詞（208例）を比べてみると一部「魔法をかける」、「槍の跡をつける」、「オージンの特徴をつける」などの神々特有と思われる動詞が前者に見られるものの、全体としては両者を厳然区別していると思われるほどの違いは見られなかった。個別の例は資料参照。

3.5 作品（群）別分析まとめ

第3.3節の「ギルヴィの惑わし」については、初めにスノッリが質問する側のギルヴィ王と答える側のハールたちとで動詞を意識して使い分けていたかを調べた。その結果、両者の間に特に差は無く、両者とも神々などと同じように特殊な存在としてスノッリが考えていたのではないと思われる例がいくつか見られた。

次に「ギルヴィの惑わし」において韻文と同じ内容を散文で語りなおしている例が289例あり、そのうち31例において韻文と散文とで異なる動詞が用いられていた。ただその31例については主語、意味において特に注目に値するものはなかった。しかし散文部分で語りなおされている動詞のうち9例が「ギルヴィの惑わし」に固有の表現（ENTRY と MEANING の組み合わせが他には出ていない）であり、それらの主語が神々、侏儒、巨人という特殊な存在であるということから、スノッリが敢えてそれらの動詞を選んで使っていた可能性はあると思われる。

第3.4節の「ユングリング・サガ」については北欧神話の神々と同名のオージン、ニョルズ、フレイなどに関わる動詞にはほかの王たちとは異なる特徴があるのかどうか、固有の動詞（他の存在を主語として取らない動詞）について両グループのデータを分析したが、特に大きな違いは見られなかった。

第4章 個別分析の方法

これから個別の動詞について主語毎に個別に分析する方法について説明する。

4.1 データ抽出

extract

以下の3つのレベルにおいてデータを抽出し、それに対して考察を加える。

- 語 (ENTRY) がその主語に対してのみ用いられている場合（その作品（群）において固有）。
 - － 同じ意味 (MEANING) が異なる語 (ENTRY) でその主語に対して用いられている可能性はある。その主語を特徴づける動詞である可能性が一番高い。
- 意味 (MEANING) がその主語に対してのみ用いられている場合（その作品（群）において固有）。

語 (ENTRY) が固有の場合は語 (ENTRY) のところで扱う。

 - － 同じ語 (ENTRY) が異なる意味 (MEANING) でその主語に対して用いられている可能性はある。
 - － その意味 (MEANING) がその主語の特徴と密接に関係していれば、その主語を特徴づける動詞である可能性がある。
- 語 (ENTRY), 意味 (MEANING) の組み合わせがその主語に対してのみ用いられている場合（その作品（群）において固有）。

語 (ENTRY), 意味 (MEANING) がそれぞれ固有の場合は語 (ENTRY), 意味 (MEANING) のところで扱う。

 - － 同じ語 (ENTRY), 同じ意味 (MEANING) がそれぞれ異なる意味 (MEANING), 語 (ENTRY) でその主語に対して用いられている可能性はある。
 - － その意味 (MEANING) がその主語の特徴と密接に関係していれば、その主語を特徴づける動詞である可能性がある。

それぞれの場合において、文脈から判断して重要な役割を果たしていれば、その主語を特徴づける動詞と言える。

なお、個々の特徴や文脈での役割などを明確に判断するため、神々や英雄などがそれぞれ単独で主語となっている例について分析を行った。

4.2 分析基準

ひとつの ENTRY につけられている MEANING をいくつかグループわけし、そのグループが固有かどうか判断する。

上で述べた3つのレベル（語、意味、語＋意味）で抽出した固有の動詞について以下の点から考察を加える。

- 作品上、文脈上重要な場面で用いられている。
- その主語の特徴とされることに関っている。

どちらかを満たしている場合。

→ キーワードとして用いられている可能性がある（個々の分析において#をつける）。

を付けたものについて次の4つに分類する。

- I ENTRY も MEANING も両方とも固有
- II ENTRY だけが固有
- III MEANING だけが固有
- IV ENTRY + MEANING の組み合わせが固有
(I がキーワードとして用いられている可能性が一番高い)。

第5, 6, 7章における分析は以下のように記述する。

先ず神々、英雄など分析対象となるものの名前、データ総数、その分析対象について特徴とされていること、作品（群）別の個別データ分析の順に記述する。個別のデータ分析においてはその分析対象の名前、分析対象作品（群）、データ数、分析区分（ENTRY, MEANING, ENTRY + MEANING）、固有のデータ数の順に示す。なお MEANING においては ENTRY で、ENTRY + MEANING においては ENTRY または MEANING ですでに分析されているものは重複するので数えない。

4.3 個別のデータ分析における表記、記号について

- ENTRY では ENTRY, MEANING, PLACE, (PHRASE)
- MEANING では MEANING, ENTRY(PHRASE), PLACE
- ENTRY + MEANING では ENTRY, MEANING, PLACE, (PHRASE)

を示し、その後にコメントを加える。

は先に説明したように、単にそこにしか用いられていないだけでなく、その主語の特徴や文脈から判断してキーワードとして用いられている可能性のあるものに付け、I から IV の分類を添えた。# を付け

た動詞の個別のデータについては資料参照。

当該の動詞について、その主語の特徴とされていることと関わりがあるのかどうか、文脈での用いられ方などから判断して、その主語を特徴づけている動詞かどうかについて述べる。なお韻文中で用いられているものについては韻律の影響についても考慮した。

MEANING, ENTRY + MEANING において*を付けたものはその ENTRY と結びつく MEANING を大きくいくつかはグループ分類したものであり、個々の MEANING としては他にはないためその主語に固有の動詞としてチェックされているが類似の意味が存在するため、ENTRY + MEANING においては分析対象からは外したことを意味する。グループ分類は MEANING 訳語の上での類似性を判断したもので、以下のような例の場合類似性があると考え、意味においての固有性が薄いと考え分析対象からは外した。M. CATEGORY が異なる場合もある。

例： 黙る 10 黙っている 31
減らす 12 減る 10 小さくなる 10
企む 29 決める 12 考える 29 思う 31 望む 29

ENTRY + MEANING の分析において上で説明した*の付いているものについては ENTRY, MEANING のみを示す。

第5章 神々を主語とする動詞の個別分析

以下の神話についての主要参考文献4冊全てにおいて独立した神としての記述があり、かつ今回の動詞データベースにおいて主語としての頻度上位に入っている神々について個別に分析を行った。

- ◇ *Myth and Religion of the Norse.*, E.O.G. Turville-Petre
- ◇ *Gods and Myths of Northern Europe.*, H.R. Ellis Davidson
- ◇ *Nordiske Guder og Helte.*, Anders Bæksted
- ◇ 『北欧神話』(菅原邦城)

オージン (Óðinn) 740 例

- 北欧神話の主神
- 神々の父
- 戦いの神
- 英雄・戦士の庇護者
 - － 戦場にヴァルキュリヤを送り、勝敗を決める
- 死の神
 - － 戦場で倒れた英雄をエインヘリヤルとしてヴァルホル (Valhøll) に迎え、世界の滅亡ラグナロクに備える。戦闘で倒れること、戦死は英雄たちにとって栄誉であった。狼ゲリ (Geri), フレキ (Freki) を飼っている。
- 詩芸・知恵・ルーンの神
 - － 自らを自らに捧げてルーンを獲得
 - － ミーミル (Mímir) の泉に片目を担保として差し出し、秘められた知識を得る (片目・隻眼の神)
 - － 巨人スットウング (Suttungr) から詩芸の蜜酒を盗む
 - － ワタリガラスのフギン (Huginn), ムニン (Muninn) を送り出し、世界の情報を集める
- 魔術・呪術の神
 - － 変身する
 - － セイズ (seiðr) (呪術) を行う
 - － ルーン, ガルドル (galdr) (呪歌) を操る

- 自分の庇護する戦士をベルセルク (berserkr) の激情 (戦闘での狂気の状態, 非常に強い) 状態にする
- その他
 - 8本足の馬スレイプニル (Sleipnir)
 - 槍グングニル (Gungnir)
 - 腕輪ドラウプニル (Draupnir)
 - 館ヴァルホル
 - 妻フリッグ

オージン (神話詩) (476)

• ENTRY(6)

- # II unda 傷つける HAV 138.4.VG

HAV においてオージンが九日九晩の間飲まず食わず, ルーンを獲得するために槍に「傷つけられる」場面で用いられている。オージンは *Dǫrruðr*, *Geirlǫðnir* (どちらも「槍の神」) という別称 (*heiti*) を持ち^{注1}, その「槍」で, またオージンと強く結びつけられるルーンを獲得するまさにその場面で用いられていることから, この動詞はオージンの特徴づけるものと言えよう。

- # II fyrirgera 惑わす GRM A.PG

GRM の冒頭の *Frá sonom Hrauðungs konungs* (フラウズング王の息子について) において, オージンの妻フリッグ が自分の侍女フッラ (*Fulla*) を送ってゲイロズ (*Geirrǫðr*) に注意を与える場面で登場する。どうして注意を与える状況になったのかと言うと, オージンがフラウズング (*Hrauðung*) 王の次男ゲイロズを, オージンの妻フリッグ が長男アグナル (*Agnarr*) を養い育てていた。その後アグナル, ゲイロズは国に戻るが, その際ゲイロズはオージンから授けられた計略によりアグナルを追いやり, 王位に就く。その後王ゲイロズの悪い噂を聞いたオージンとフリッグ は, それが正しいのかどうか賭けをする。そしてオージンはグリームニルと名乗って王の元へ行きゲイロズを試すのであるが, フリッグ はその前にゲイロズに対してグリームニルが彼を「惑わす」ことのないように注意を与えるのである。自らの正体を明らかにせず, 「惑わす」ことはオージンの特徴的な行動の一つであり, この *fyrirgera* もそういう文脈の中で, オージンにのみ用いられていることから注目に値する動詞である。

^{注1} Falk, p.6, p.12

・ # I frævast 豊かになる HAV 141.1.VG

HAV においてオージンが九日九晩の間飲まず食わず、槍に傷つき、嵐にさらされながら自分を自分自身に捧げてルーン（文字、秘密の知恵）を獲得した後の節に出てくる動詞である。ルーンはこの HAV に見られる話から「知恵」の神オージンのものとされており、それを獲得して「豊かになる」のはオージンにおいて他にはありえない。韻律の影響がうかがえる。

・ # II fjotra 縛る HAV 13.5.VG

HAV において旅人に対して様々な注意を与える部分に出てくるが、この fjotra に対して初めて ek（代名詞一人称単数）が用いられている。この fjotra の登場する文は、グンロズ (Gunnloð) (HAV の後半部分や、スノッリの『エッダ』においてオージンが詩の蜜酒を盗む挿話に登場する女巨人) との関わりを示しているため、ek は明らかにオージンであると思われる。この作品の語り手がオージンであることを明示する最初の文にこの fjotra は用いられているのである。韻律の影響がうかがえる。

・ # I ferja 船で渡す HRBL 3.1.VG/ HRBL 55.2.VG

HRBL に2例見られる。どちらの例もこの動詞を使っているのは北欧神話世界の守り手とされるソールである。この2つの ferja の間でオージン、ソールはお互いに自慢話を交えながらお互いを罵り続ける。初めの ferja は作品の初めの部分で、ソールが遠征からの帰路川にさしかかり、そこでハールバルズという名で渡し守に扮しているオージンに対して、ソールは「お礼はするから「船で渡して」くれ」と丁寧に頼む場面に登場し、2つ目の ferja では作品の最後の方で「他を回るから道を教えろ」とあきらめた後で「お前は全く「船で渡す」気がないな」と叫ぶ場面に出て来る。この作品では最後までソールは相手がオージンであることに気づかないことになっているが、この2つの ferja はどちらの場合もソールがオージンより弱い立場にある場面で用いられている。初めの例では川を一人では渡れないために頼んでおり、2つ目の例ではさんざん罵られて怒り狂っているが、実際にその力を相手に向けて叩きのめすことが出来ないため川を渡ることをあきらめざるをえない。従ってこの作品において ferja はオージンとソールの力関係を示す動詞であるとは言えないだろうか。HRBL 3.1 の方は韻律の影響がうかがえる。

・ # II þylja 話す HAV 111.1.VG

HAV において吟遊詩人ロッドファーヴニ (Loddfáfnir) に対してオージンが様々な助言を与える場面 (Loddfáfnismál) の初めに出てくる動詞。単語としては同じ節に出てくる þulr（予言者、賢人）から派生

しており、「呪文や隠された知識をつぶやく」という意味を含む^{注2}。魔術師、呪術師の側面を持つオージンならではの動詞である。韻律の影響がうかがえる。

• MEANING(15)

- # III 論争する * mæla e-n orðum VM 4.6.VG

VM の冒頭において、賢い巨人ヴァフスルーズニルに古代の知恵について勝負を挑みに行くと言うオージンに対してその妻フリッグが「あなた(オージン)が巨人と「論争する」時はいつでも、知恵があなたを助けるでしょう」と述べる部分に出てくる。mæla は単独では基本的に何かを発言する際に用いられる動詞で、「言う」、「話す」といった訳が多く見られ、オージンの他に様々な主語と結びついている。しかし、この「論争する」(mæla e-n orðum) のフレーズは他では全く見られない。しかも上で述べたようにこれから巨人と古代の知恵について勝負しに行く際に用いられていると言うことは「知恵の神」オージンの特徴づける意味であると言えよう。また「言い争う」という類似の意味もいくつか出てくるが、それらは単に「相手を罵る」、「口論する」というものであり、「論争」するものではない。

- # III 味わう * bergja LS 9.4.VG

LS でロキが宴会をしているオージンに対して「2人に対して出されたものでなければビールを「味わう」つもりはないと言ったではないか」と非難する場面で用いられている。bergja はこの他には GK-II に出てくる。そこでは「食べる」の意味で用いられている。bergja には基本的に「食べる」、「飲む」という意味があり、この LS でオージンを主語としている bergja も「飲む」と訳すことも可能である。その場合「食べる」、「飲む」という意味は他にも数多く見られ、あまり特徴的な意味とは言えない。しかし、bergja 自体わずか2例しか出ておらず、もう一例も「死に掛けの戦士」が主語となっており、「死」の神として英雄の「死」を司るオージンと何か関係があるのかもしれない。

- # III 魔法を使う * síða LS 24.1.VG

LS でロキがオージンに「人はお前(オージン)がサームス島で「魔法を使って」いたと言っている(中略)これは女のすることだ」と罵っている。オージンは「魔術、呪術」の神として知られており、特に女性と結びつけられるセイズ(呪術)との関係が深いとされ、この「魔法を使う」はオージンに特徴的な動詞と言える。ちなみに、この他に MEANING に「魔法」という言葉の出てくる例はいくつかあるが、主語

^{注2} Evans, pp. 123-124

の特定できるものではオージンを除いて全て女性が主語になっている。このことは先に述べたセイズ（呪術）と女性との関係を裏付けているものと思われる。韻律の影響がうかがえる。

- ・ # III 忠告する * ráða

HAV 112.1/ 113.1/ 115.1/ 116.1/ 117.1/ 119.1/ 120.1/ 121.1/ 122.1/ 125.1/ 126.1/ 127.1/
128.1/ 129.1/ 130.1/ 131.1/ 132.1/ 134.1/ 135.1/ 137.1.VG

- * Ráðomk þér, Loddfáfnir, at/ en þú ráðnemir,

というセットフレーズで用いられている。

HAV の Loddfáfnismál と呼ばれる部分に用いられている。そこでは、先に ENTRY のところで述べた þylja（呪文や隠された知識を「話す」p. 70 参照）の含まれる節に続いて、「忠告する」で始まる同じ形式の節が20節語られており、吟遊詩人ロッドファーヴニに対してオージンが様々な「忠告」を与えている。知恵の神オージンにふさわしい表現である。韻律の影響がうかがえる。

- ・ # III 危険にさらす hætta e-m til HAV 106.6.VG

HAV で Gunnlqð をだまして詩芸の蜜酒を得る際に「オージンが自分の頭を「危険にさらす」という場面で用いられている。詩芸はオージンの能力の代表的なものの一つであり、この動詞はそれを獲得するための行為を表しており、オージンに特徴的な動詞と言える。韻律の影響がうかがえる。

- ・ # III 栄える hafast HAV 141.3.VG

HAV においてルーンを獲得した後、先に ENTRY のところで見た frævast（「豊かになる」）に続いて「賢くなり、育ち、「栄えた」とオージン自身が語っている。ルーンや知恵との結びつきを表している。

- ・ # III もみ消す bceta HAV 152.6.VG

HAV においてオージンがルーン（魔法の呪文）についてその効果、力について語る部分で第8番目の呪文について語る際に用いられている。「人の子の間に憎しみが生まれたら、それを直ちに「もみ消す」ことが出来る」と語っている。憎しみを「もみ消す」ことは、憎しみを生み出す邪悪な存在として Bqlverkr（邪悪を行う者）、Hvatmóðr（争いに駆り立てる者）、Ófnir（争いに駆り立てる者）、Skollvaldr（裏切りを引き起こす者）といった名前と呼ばれる^{注3} オージンの能力の一つであろうか。韻律の影響がうかがえる。

- ・ # III ぶら下がる * hanga HAV 138.1.VG

^{注3} Falk, p.5, p.19, p.23, p.26

HAV において、オージンがルーンを獲得するために自分を自分自身に捧げる際に、「ぶら下がった」と語られている。この出来事からオージンには Hangaguð, Hngatýr (どちらも吊るされた者の神) Hangi (吊るされた者) ^{注4} の名前がつけられている。オージンのルーン、魔術との最初の関わりを表す重要な動詞といえる。

- ・ 道に迷う verða villir vega HAV 47.3.VG

HAV において友人の大切さを説く部分で用いられ、オージン自身が「昔若かった頃ひとりぼっちでさまよい、「道に迷った」が、人に会って嬉しかった。人の喜びは人である」と言っている。韻律の影響がうかがえる。

- ・ 色をつける * fá HAV 80.5.VG

HAV の前半の格言詩の部分に突然出てくるルーンについての節で用いられている。この節自体は全体の文脈から外れており、多少意味不明であるが、この節までの格言をまとめるものであるかもしれない^{注5}。韻律の影響がうかがえる。

- ・ 疑わしい vera ifi á e-m HAV 108.1.VG

HAV においてオージンが女巨人グンロズをだまして詩芸の蜜酒を得たと語る場面に出てくる。「もしグンロズが助けてくれなければ、巨人の館から出られたか「疑わしい」とオージン自身が語っている。韻律の影響がうかがえる。

- ・ 機嫌がいい sitja í hugum HDL 2.2.VG

Hyndluljóð の最初の部分で女神フレイヤ (が女巨人ヒュンドラを起こして、「オージンに「機嫌がいい」状態でいてもらうことを願う」場面が出てくる。

- ・ 楽しませる * gleðja HRBL 30.5.VG

HRBL でオージンが「(ソールが東の方で巨人と戦っているとき)、オージン自身も東にて女性を「楽しませた」と語っている。韻律の影響がうかがえる。

- ・ 引き返す * hverfa aptr HAV 99.1.VG

^{注4} Falk, p.15

^{注5} Evans, p.6, pp.113-114

HAV においてオージンが恋愛について語り、その具体例として巨人ビッリング (Billigr) の娘を誘惑する際に、初めは拒まれたので「引き返す」ことになる。

- ・ とどめておく * halda HRBL 32.2.VG

HRBL において、「もしソールの助けがあれば、(先に「楽しませる」のところで述べた) 女性を「とどめておく」ことが出来たのに」と語る場面で用いられている。

● ENTRY + MEANING(22)

- ・ # IV heyja 持つ HRBL 30.4.VG

渡し守に変装しているオージンがソールに対していろいろ自慢する中で、女性たちと密会を「持った」と述べている。ソールが巨人との戦いという硬い話をしているのに対して女性との関わりという柔らかい話題を持ち出している。heyja には「引き起こす」という意味もあるがそれは全て(3例とも)英雄に対して用いられている。何か集まりや戦いを「持つ」という意味では神々に特徴的な動詞なのかも知れない。

- ・ # IV glepja 妨げる HRBL 52.3.VG

ソールが「よくも引き留めて遅らせてくれたな」とオージンの変装している渡し守に叫んだのに対して「ソールの旅を「妨げよう」なんて考えたことはない」と述べている。それまでにすでにかなりソールに対してからかってきているオージンがさらに立場の優位性(川を渡るための主導権を握っている)ことから述べたものであり、かつ先に ferja のところでも述べたようにオージンとソールとの力関係を暗示しているものと思われる。

- ・ # IV fylgja 戦う HRBL 24.2.VG fylgja vígom

ソールと戦いの自慢をしている場面で、渡し守に変装しているオージンが「Valland (ヴァッランド) にいて「戦った」と述べている。Valland を val (戦闘での死者) の land (土地, 国) と考えれば、「戦い, 死の神」としてのオージンの特徴と結びつく。vígom 「戦闘」が韻律の支配を受けている。fylgja は「従う」の意味で他の場所でも他の主語にも用いられている。

- ・ # IV drepa 操る LS 24.3.VG drepa á e-t

ロキがオージンに対して「巫女のように魔法を「操って」いた」と罵っている。「魔法を「操る」」(drepa á vétt) はオージンにとっては当然の行為であり、特徴的なものと考えられる。drepa は他の例ではほとんど「打つ, 殺す」で用いられている。vétt が韻律の支配を受けている。

- ・ # IV stqðva 止める HAV 150.5.VG

オージンが自らの魔術についての知識を述べる場面で、5番目の魔法の歌として矢がオージンが「止める」ことが出来ないほど早くは飛んでこないと言っている。オージンの魔力を表しており、特徴的と考えられる。韻律の影響がうかがえる。

- ・ # IV leita つくる HAV 141.5.VG/ HAV 141.7.VG

オージンが9日9晩自らに自らを捧げ木に吊り下げられた後ルーンの知恵を獲得する。そして言葉と行為を「つくった」と述べている。言葉、行為自体が自らを生み出すともとれるが、「ルーン、魔術、詩芸の神」としてのオージンに特徴的に用いられている。leita をつづけることでの韻律的效果も見られる。

- ・ vera 旅する VM 4.3.VG vera á sinnom

巨人ヴァフスルーズニルのところへ知恵比べの旅に出るオージンにフリッグ が幸運を願って無事「旅する」ようにと言う。vera の熟語も「旅する」もともにオージンを含めさまざまな主語にさまざまな意味、動詞で用いられている。同じ節で fara 「旅する」が用いられているため vera á sinnom を用いたものと思われる。

- ・ fara 座る VM 9.3.VG fara í sess

巨人ヴァフスルーズニルのもとに知恵比べに来たオージンに対してヴァフスルーズニルが「座れ」と言っている。sess に韻律の影響がうかがえる。

- | | |
|-------------------|---------------------|
| * yppa 顔を上げる | * verpa かける |
| * véla だまし取る | * svikja だまし取る |
| * snúa 変える | * kenna 知らせる |
| * hverfa 変える | * hljóta 受ける |
| * halda 繋ぐ | * forða 守る |
| * bjóða もたらす | * bera 持ち上げる |
| * auka もたらす | * þurfa 求める |

オージン（英雄詩）(37)

- ENTRY(0)
- MEANING(1)

- ・ # III 災いを引き起こす * bera sakrúnar HH-II 34.8.VH

父 hogu を殺された dag (Dagr) がその復讐に英雄ヘルギを殺す。それに対してヘルギの妻であり、dag の姉、hogu の娘 siglunn が dag に不幸を願う。それに反論する形で dag がオージンが親族の間に「災いを引き起こし」たのだと言う。オージンはお気に入りの英雄を自分のもとに集め、最後のラグナロクにおいて巨人と戦うエインヘリヤルにする。このこと自体は英雄に取って栄誉なことであるが、回りには復讐、憎しみが残り、災いの種となる。このような英雄の生殺与奪の権利はオージンに特徴的なことであり、そこから生じる災いがオージンに帰されても当然である。sagrúnar に韻律の影響がうかがえる。

- ENTRY + MEANING(6)

- ・ draga 取り出す RM C.PH draga e-t fram

侏儒であるオトゥル (Otr) を殺した償いにその皮を黄金で覆うことになった。全てを黄金で覆ったと思われたときに一ヶ所黄金でない部分があったので、オージンがアンドヴァリ (Andvari) の腕輪を「取り出し」そこを覆った。draga は「引く」などの意味があり、この組み合わせ draga e-t fram もそれほど特徴的とは思われない。

- * ljá 与える * lúka 囲む
- * hyggja 考え出す * hverfa 去る
- * hafa かぶる

オージン (「ギルヴィの惑わし」) (102)

- ENTRY(1)

- ・ # II stjórna 支配する GYLFG 3.11.P

「ギルヴィの惑わし」においてギルヴィ王がガングレリと名乗り、ハールに古代の王 (オージン) がどんな力を持っているのかを尋ねたのに対して、ハールがオージンは彼の全ての国 (ríki sínu) を stjórna 「支配する」と答えている。「支配する」という MEANING で一番よく用いられている ráða がその直後に出ており、全ての部分 (qllum hlutum) を「支配する」とされている。Holtsmark はこの ríki sínu を himinríki (天上の支配権) と結びつけている^{註6}。もしそうであるなら一般的な ráða の前に、この stjórna

^{註6} Holtsmark 1964, p. 23

が用いられていることと、今回分析した範囲ではオージン以外には用いられていないことから、スノッリが特にオージンとの結びつきを考慮して用いたと考えられるのではないだろうか。

- MEANING(3)

- ・ # III 担保に入れる leggja e-t at veði GYLFG 15.18.P

「ギュルヴィの惑わし」においてギュルヴィ王が神々の聖なる場所を尋ねたのに対して、ヤヴンハールが神々の世界を解説する。その際にミーミルの泉にオージンが片方の目を「担保に入れ」てその泉から知恵の水を飲むと語られる。その話の内容を確認するために VSP の一節 (VSP 28) が引用され、そこでも veði (担保) という語が出てくる。leggja 自体はごく一般的に用いられている動詞であるが、veði との組み合わせはここだけである。知恵の神とされるオージンにとってミーミルの泉は非常に重要なものであり、片目を「担保に入れ」てでも飲む必要のあるものであった。スノッリもそれを承知していたため VSP の引用だけでなく、本文にもこの表現を用いたのではないだろうか。

- ・ 受け止める * bera GYLFG 49.45.P

「ギュルヴィの惑わし」において Baldur の死に際してその痛手をオージンが最も厳しく「受け止め」た。bera もそれ自体はごく一般的な動詞であるが、バルドルの死は神々の世界に起こった事件のなかでも最大級のものであり、バルドルの父であり、主神であるオージンが最も激しく「受けとめる」のは当然のことである。

- ・ (助言を) 受ける * taka ráð GYLFG 51.55.P

「ギュルヴィの惑わし」においてギュルヴィ王がラグナロクについて尋ねるのに対してハールが答える場面で、オージンがミーミルの泉に出向き、そこでミーミルから「(助言を) 受ける」と描かれている。「受ける」、taka は他にも一般的に見られるため、「(助言を) 受ける」自体でオージンの特徴づけているとは言いが、先に述べたような重要な場面に用いられている。「知の神」オージンとミーミルとの関係を意識したものかもしれない。

- ENTRY + MEANING(4)

- ・ # IV skipa 連れて来る GYLFG 20.20.P

ギルヴィ王の質問に対して神々について答える中で「オージンが戦場で倒れたものをヴァルホルに「連れて来る」ため Valfǫr (戦死者の父) と呼ばれている」と述べられている。この行為はオージンに特徴的な行為である。

- ・ fá 用意する GYLFG 38.3.P fá e-m at e-m

ギルヴィ王が「戦場で倒れたものに食事の時に何を「用意する」のか」という質問をしている。fáには「与える」という意味があるので、この用法がオージンに固有のものとは言えない。

- * stefna 立ち向かう * ríða 乗って進む

オージン (「ユングリング・サガ」) (125)

● ENTRY(6)

- ・ # II vitrast 現れる YS 9.7.P

「ユングリング・サガ」に登場するオージンはスウェーデン王家の伝説上の始祖とされており、神と英雄の両要素を併せ持った存在である。そのオージンが死んだ後もスウェーデン人たちはその偉大な力を信じて大きな戦いの前にはオージンが vitrast 「現れる」と考えている。オージンが死ぬ際にも自分自身で Goðheimar (神々の国) へ向かうと述べられており、またスウェーデン人たちもオージンが古代のアースガルズ (Ásgarðr) へ行き、そこで永遠の命を得ると考えていた。このようにオージンがほとんど神のようにみなされている状況で、神話世界の戦いの神オージンと同様に戦いに関わって vitrast 「現れる」ことは大いに意味があり、そこにしかこの vitrast が用いられていないことは、この動詞がオージンを特徴づける働きをしている可能性を示している。

- ・ # I tígna 尊敬する YS 6.7.P

オージンの能力についての章において「どうしてオージンはそんなにも tígna 「尊敬」されるのか」と述べられている。「ユングリング・サガ」において王家の始祖であり、神に限りなく近いオージンにのみ用いられている。他の作品 (群) に見られないのは、「ユングリング・サガ」においては人間が作品の中心であり、神話的人間ではなく現実の人間から神に対する描写として tígna が用いられたのではないだろうか。

- ・ # I smyrja 塗り込む YS 4.19.P

オージンたちとヴァンと呼ばれる一族とが戦い、疲れきった後に和平を結び、人質交換する。その際にオージンたちは指導者にふさわしいヘーニル (Hœnir) に賢者ミーミルをつけて送った。しかし、ヘーニル

はミーミルがいないと何も決められなかったのでヴァンたちはオージンたちにだまされたと思い、ミーミルの首を切って送り返した。オージンはそのミーミルの首に腐らないように薬草を smyrja 「塗り込み」、魔法をかけてその首がオージンに秘密の知識を語るようにした。神としてのオージンは魔術、知恵と結びつけられているため、ここでの用法も特徴的と言える。

- ・ # I magna 魔法をかける YS 4.20.P

先に述べた smyrja と同じ場面で、ミーミルの首に秘密の知識を語らせるために magna 「魔法をかける」。smyrja, magna とともに神としてのオージンの力である魔術に関わっており、こういう魔術に関しての作業を描写する動詞が「ユングリング・サガ」のオージンに用いられていることは、これらの動詞に「ユングリング・サガ」のオージンに神的要素のあることを示す働きがあるのではないだろうか。

- ・ # II slökkva 消す YS 7.5.P

これもオージンの特殊な力について述べている章に出てくる。オージンは言葉によって炎を slökkva 「消す」ことが出来る。これも先に述べたように神としてのオージンの魔術的要素に関わっており、「ユングリング・サガ」のオージンを神のように描くために用いられたのではないだろうか。

- ・ # I eigna ふさわしくする YS 9.3.P

オージンが病気で死ぬ間際に槍で体に傷をつけ、武器に倒れたものに eigna 「(神オージンにとって) ふさわしく」する。これは英雄、王たちにとって病で死ぬことは決して名誉なことではなく、むしろ不名誉であること示している場面である。また英雄、王たちが武器で倒れた場合は神オージンのもとでエインヘリャルとして戦士として世界の滅亡に備えるという、最高の栄養が与えられる可能性がある。これらのことから「ユングリング・サガ」のオージンもこういう行動を取ったと考えられる。「ユングリング・サガ」において神と同じ名前を持つ王はオージンの他にニョルズ、フレイの2人がいるが、彼らが病気で死ぬ際にはこういう行動は取っていない。「ユングリング・サガ」においても特別な存在であるオージンにはそうあるべきだという何かがあるため、eigna が用いられたのではないだろうか。神オージンと王オージンの同一視がうかがわれる。

● MEANING(5)

- ・ # III 来させる * bjóða til e-s YS 9.9.P

オージンが死んだ後もスウェーデン人はオージンの力を信じており、大きな戦いの前には彼が現れるとされた。そしてオージンはあるものには勝利を与え、あるものは自分のもと（死者の世界）へ「来させた」とされる。これは戦士、英雄の運命を握って、彼らを選別し、ragnarøk に備えて自分のもとに集めるとされる神オージンの行動であり、ここでも「ユングリング・サガ」におけるオージンと神オージンの同一視がうかがわれる。

- ・ # III 槍の跡をつける marka sik geirsoddi YS 9.2.P

オージンが病気で死ぬ間際に自分で「槍の跡をつける」。これは先に ENTRY の eigna のところでも述べたように、名誉ある死のために必要なことであり、英雄、王たちにとって名誉が一番大事であった。この「槍の跡をつける」は、さらに神オージンがその特徴の一つである知恵のルーンを獲得するために槍で傷ついたこと (p. 69 参照) との関係もうかがわせる。また槍グングニルは神オージンの武器でもあり、この「槍の跡をつける」は神オージンと王オージンとの同一視において重要な動詞であると思われる。

- ・ # III 唱える * kveða YS 4.19.P

ENTRY の smyrja, magna と同じ場面に用いられている。オージンが薬草を塗り込んだ Mímir の頭の上で魔法の歌を「唱える」。ここでもやはり、魔術の神オージンのイメージが重なっており、「ユングリング・サガ」のオージンをより神に近づけようとする意図があるのではないだろうか。

- ・ 旅に出る * fara í brot YS 2.18.P

「ユングリング・サガ」の初めの部分で、オージンが長い間「旅に出る」ことがよくあったとされている。

- ・ いない vera í brottu YS 3.3.P

先に述べた「旅に出る」に続く章で、オージンが「いない」時にはその2人の兄弟 Vé, Vílir が国を治めたとされる。

● ENTRY + MEANING(7)

- ・ # IV gera もたらす YS 7.20.P

オージンの能力を述べる中で「人に死、不幸、病気を「もたらす」とされている。これもオージンの中の魔法の力との関係を示しており、特徴的である。

- ・ kenna 習う YS 7.16.P

伝説の王オージンの特異な能力を述べる中で「これら全ての技を彼はルーンと魔法の歌によって「習った」とされている。魔法を使う点はオージンの代表的な特徴の一つであるが、kenna は「知る」という意味でも他で多く使われているためここでの用法がそれほど特徴的であるとは思われない。

- * temja 教える * taka 住む
- * fara 乗って進む * fara 出かける
- * dveljast いる

ソール (Þórr) 635 例

- 神々と人間の守り手（力の神）
 - － ハンマーミョッルニルが武器
 - － 巨人，侏儒を退治する

巨人：ヒュミル，フルングニル (Hrungnir)，ゲイロズ，スリュム

侏儒：アルヴィース
- ミズガルズ蛇の仇敵
- ウートガルザ・ロキ訪問
- 植民に際しての守護者
- 雷鳴の神
 - － 空の神．雨風を支配する
- 豊穡の神
- その他
 - － 山羊の車に乗る
 - － 異教時代末期の神々に対する賛歌においてソールは直接二人称で呼び掛けられている^{注7}

ソール（神話詩）(261)

- ENTRY(12)
- ・ # II væta 濡らす HRBL 13.3.VG

オージン扮する渡し守が川を渡してくれないので，それに対してソールが「川を歩いて渡って，荷物を「濡らす」のは悲しいことだ」と嘆く場面で用いられる．オージンに対してソールが弱い立場にあること

^{注7} Turville-Petre 1964, p.85

を強調しているのだろうか。

- ・ # II svífa 行く HYM 18.6.VG

ソールとチュールが巨人ヒュミルのところへ神々の宴会でのビールを醸造するための大きな釜を借りに出向く。それからソールとヒュミルが釣りに出かけミズガルズ蛇をあわや釣り上げそうになるが、ヒュミルが恐がって釣り糸を切ってしまう。その後、ソールたちはヒュミルを殺し大釜をもって帰る。この話の流れにおいて、ソールが釣り餌となる牛のもとへ「行く」場面で用いられている。この牛を餌としてソールはミズガルズ蛇を釣り上げそうになる。ソールとミズガルズ蛇は最大のライバルであり、その戦い（釣り上げること）の準備を表しているこの動詞は重要である。韻律の影響がうかがえる。

- ・ # I skorða 支柱で支える HRBL 39.4.VG

ソールとオージンがお互いに何をやってきたかを言い合いしている中で、ソールがベルセルクの妻を殺したと述べたのに対して、オージンがソールを女を殺すような恥ずかしいことをしたと非難する。それに対してソールが彼女たちはまるで狼のようで、ソールが「支柱で支える」船を音をたてて打ち、鉄の棒で脅したのだと述べている。力自慢であるソールに特徴的である。韻律の影響がうかがえる。

- ・ # II neyta 使う SnES18 2.1.VG

スノッリの『エッダ』の写本のうち Codex Upsaliensis にのみ見られるもので、「詩語法」の一部の変異形としてあげられている一節に出てくる。この部分はソールが巨人ゲイロズを訪問し、ゲイロズの娘たちがソールを天へ持ち上げようとした時に、アースの力を「使った」と自分で述べている。本文ではソールがその娘たちの背骨を折ったとされている。アース神一番の力持ちであるソールにふさわしい表現である。

- ・ # I hniósa くしゃみをする HRBL 26.8.VG

- ・ # II físa おならをする HRBL 26.8.VG

オージンがソールを力はあるが勇敢な心はないと馬鹿にする場面で、ソールが巨人フィヤラルに聞こえるのを恐れて「くしゃみ」も「おなら」もしなかったと述べている。人間の生理的な現象を表す hniósa, físa がともにここでソールに対して用いられているのは非常に興味深い。韻律的な影響があることも考えられるが、意味的にとても人間的な表現であり、通常は神々に対してはあまりふさわしい表現とは思われない。もちろん文脈上ソールを馬鹿にするために神にふさわしくない動詞を持ってきたとも考えられるが、あえてこの動詞を用いることでソールという神に対する親近感を表現したのではないだろうか。異教

時代の神々への賛歌においてもソールに対して直接二人称で訴えかけるものが見られ^{注8}、ソールに対する信仰は親近感を伴っていた。両方とも韻律の影響がうかがえる。

- ・ # I hnúka しゃがみこむ LS 60.5.VG

ロキがソールを馬鹿にする場面で、かつてソールが巨人の手袋の中で「しゃがみこん」でいたと述べている。上で述べた hniósa, fisa の場面 (HRBL) でも同様に恐怖の余り手袋に「押し込められる」とされている。このことから、「ソールが手袋に入って隠れている」という行為はソールを馬鹿にする典型的な表現となっていると思われる。韻律の影響がうかがえる。

- ・ # II hoeta 脅す LS 62.3.VG

ロキに対して神々への悪口をやめさせるためにソールがロキを「打つ」ぞと脅したのを受けて、ロキが「たとえミョッルニルで「脅さ」れても、長生きするつもりだ」と答える場面で用いられている。ソールがその特徴の一つであるハンマーミョッルニルを直接用いて「脅し」ており、重要であると考えられる。韻律の影響がうかがえる。

- ・ # I egna 餌を取りつける HYM 22.1.VG

ヒュミルと一緒に釣りに出たソールが「餌（牛の頭）を取りつける」。結果としてこの餌にミズガルズ蛇が食いつき、ソールの大蛇釣りが始まる。このソールの大蛇釣りは他の作品にも見られ^{注9}、ソールとミズガルズ蛇は世界の滅亡ラグナロクの際にも戦ういわば最大のライバル同士で、この大蛇釣りの部分はその前哨戦にあたり、重要と考えられる。韻律の影響がうかがえる。

- ・ # II bindast 着る TRK 17.5.VG

ソールが盗まれたハンマーミョッルニルを取り戻すためにフレイヤに変装するというアイデアに対して、ソールが「もし自分が花嫁衣装を「着る」ならば、アース神たちは自分のことを女々しいと呼ぶだろう」と述べている。このフレイヤに変装して花嫁衣装を「着る」という行為によってミョッルニルを取り戻すことが可能になり、この「着る」は物語の流れにおいて非常に重要である。韻律の影響がうかがえる。

- ・ # II preifast 探す TRK 1.8.VG

^{注8} Turville-Petre 1964, p.85

^{注9} 菅原 1984, pp. 168-169

ハンマーミョッルニルが盗まれたのに気づいたソールが、怒りに打ち震えながらミョッルニルを「探し」始める。ミョッルニルはソールの力の象徴であり、それがいないことは神々全体にとって非常事態であり、それを「探す」ことは重要である。

- ・ # II prasa 怒る LS 58.3.VG

ロキが神々をさんざん馬鹿にしているところへソールが登場し、そのソールに向かってロキが「どうしてそんなに「怒」っているのか」と言う。ソールの怒りは巨人などに対する際のソールの特徴の一つである。韻律の影響がうかがえる。

• MEANING(13)

- ・ # III 手を伸ばす * seilast HRBL 27.3/ 28.1.VG

HRBL 27.3.VG

オージン扮する渡し守にさんざん馬鹿にされて、ソールが「もし「手を伸ばす」ことが出来たら、お前を殺してやるのに」と叫ぶ。

HRBL 28.1.VG

それに対してオージンが「まったく理由もないのに、いったい何を「伸ばす」必要があるのだ」と答えている。ソールの武器はハンマーミョッルニルであり、それを用いれば川向こうの渡し守を倒すことはたやすいことに思える。しかし、ミョッルニルには言及せずにおとなしく「腕を伸ばす」という表現を用いているのには、オージンに固有の ENTRY(ferja) のところでも述べたように (p. 70 参照)、オージンとソールとの力関係を表しているのではないだろうか。韻律の影響がうかがえる。

- ・ # III 黙らせる ráða e-m ro LS 55.4.VG

ロキの悪口雑言がすぎるので、フレイの召使いのベイラ (Beyla) が「ソールがやって来て、悪口を言うロキを「黙らせる」と言っている。ソールの神々の守り手、力あるものとしての性格を考えての発言であると思われる。韻律の影響がうかがえる。

- ・ # III 投げ上げる * verpa e-t upp HRBL 19.3.VG

ソールが巨人シャツィ (Þjazi) を倒して、その目を天に「投げ上げた」と渡し守に扮したオージンに自慢している。巨人に対する勝利はソールにとって特徴的である。

- ・ # III 引っ張り上げる vinda e-m upp HYM 27.3.VG

ミズガルズ蛇を釣り上げるのに失敗した後、戻ってきてソールが船を「引っ張り上げる」。ソールの力を示しており、特徴的と考えられる。

- ・ # III 押し込める * troða HRBL 26.4.VG

渡し守に扮するオージンがソールに対して手袋に「押し込め」られていたと馬鹿にする場面に用いられている。p. 83 で述べた「しゃがみこむ」と同様に、強いはずのソールに対する侮辱の典型的な例で用いられている。

- ・ # III 打ち落とす * drepa e-t af e-m LS 57.5.VG

悪口雑言を繰り返すロキの前にソールが登場し、「首から頭を「打ち落とす」ぞ」と言っている。具体的に力を行行使するソールに特徴的な表現と考えられる。

- ・ 優しい láta einart viðe-t HDL 4.4.VG

フレイヤが自分の愛人オットル (Óttarr) の家系について女巨人ヒュンドラに尋ねに行った際に、ヒュンドラに起きて話をしてもらうために、「ソール (巨人の敵とされる) があなたに「優しい」ように頼むつもりです。」と述べている。einart に韻律の影響がうかがえる。

- ・ 明かす * segja til e-s HRBL 8.9/ 9.1.VG

渡し守に扮したオージンに名前を「明かせ」と言われ、それに対して「明かし」てやろうと答えている。韻律の影響がうかがえる。

- ・ 振り返る * líta aptr HYM 35.2.VG

ソールがヒュミルのところから大釜を持ちだした後、一度ヒュミルの館の方に「振り返った」。そこでヒュミルたち巨人があとを追いかけてくるのを見て、彼らを皆殺しにした。韻律の影響がうかがえる。

- ・ 食事を与える * fœða HRBL 3.2.VG

川にさしかかったソールが渡し守に扮するオージンに船で渡してくれと頼んだ後に、背中にしょっている「食事を与えよう」と言う。韻律の影響がうかがえる。

- ・ 思い切ってする * þora LS 58.4.VG

ロキの罵りの中で「フェンリル狼と戦うときには「思いきってし」なくせに」と言われている。þora は他の箇所では「助動詞（敢えて～する）」で用いられているの。ここでは本動詞の部分がないためこの意味に訳したが、基本的には同様の意味であると思われる。韻律の影響がうかがえる。

- ・ 向こうへ行く * fara HRBL 54.1.VG

渡し守に扮するオージンが言い合いの末、ソールに向かって岸から離れて「向こうへ行け」と叫んでいる。韻律の影響がうかがえる。

- ・ 呼びかける * kalla HRBL A.PG/ 2.2.VG

HRBL A.PG

HRBL の冒頭の散文部分で、ソールが渡し守（実はオージン）に「呼びかけ」で韻文の対話が始まる。

HRBL 2.2.VG

呼びかけられたオージンが「呼びかけ」ているのは誰かと尋ねている。韻律の影響がうかがえる。

- ・ 言い張る * teljast í ráðom e-s ALV 5.2.VG

ソールのもとへ娘を花嫁としてもらいに來た侏儒アルヴィースが、ソールにそんな約束破ってやると言われて、それに対して「美しい娘の結婚を決める権利を「言い張る」のは誰だ」と尋ねている。ráðom に韻律の影響がうかがえる。

● ENTRY + MEANING(22)

- ・ # IV koma 落とす LS 63.5.VG koma e-m neðan

LS の最後の部分でソールがロキに「お前を地獄に「落としてやる」と述べている。ソールの特徴である力を誇示する表現である。

- ・ # IV koma 取り戻す TRK 32.9.VG koma at e-m

TRK の最後でスリュムに奪われていたミヨッルニルをついに「取り戻した」と述べられている。ミヨッルニルはソールにとって非常に重要なものであり、それを「取り戻す」場面での表現も重要である。

- ・ # IV foerast 身につける HYM 31.3.VG foerast í e-t

巨人ヒュミルとの力比べで非常に硬い杯を割るためにソールがアースの力を「身につけ」、その杯をヒュミルの頭にぶつけて割る。アース神の中で一番の力持ちであるソールにのみこの用法が用いられていることは特徴的と言える。

- vera 戻る LS 55.2.VG vera heiman

悪口雑言の限りをつくすロキを脅すために召使いの Beyla が「ソールが「戻ったら」お前（ロキ）を黙らせるだろう」と述べている。よく遠征に出るソールの特徴に関わるとも考えられるが、heiman が韻律の支配を受けておりあまり重要度はないと思われる。

- komast いる HRBL 33.2.VG

オージンが女性の自慢話をして、ソールの助けが必要だったと述べるのに対してソールが「もしそこに「いたら」、助けてやったのに」と応酬している。重要性は認められない。

- hirða 残す HYM 7.5.VG

ヒュミルの館に向かうソールが角のすばらしいヤギを「残した」。ヤギはソールに特徴的な持ち物であるが、この用法はそれほど特徴的なものとは思われず、また韻律の影響もうかがえる。

- dýja 震わせる TRK 1.6.VG

ミョッルニルを盗まれたことを知ったソールが髪の毛を「震わせた」。本来 dýja は何かを「振る」意味で用いられる動詞であり、ここでは対象が髪の毛になったため「震わせる」という訳がついた。ソールに特徴的なものではないと思われる。

- | | |
|----------------|--------------|
| * vinna 分ける | * veifa 投げる |
| * taka たどり着く | * svelta 苦しむ |
| * slá 投げる | * soekja 取る |
| * launa 仕返しをする | * komast 渡る |
| * hverfa 行く | * hefja 降ろす |
| * halda 向く | * hafa 運ぶ |
| * fara 渡る | * bresta 壊す |
| * þekkja 気づく | |

ソール（「ギルヴィの惑わし」）(374)

• ENTRY(8)

• # II sparast 残す GYLFG 46.83.P sparast til e-s

ウートガルザ・ロキが杯が飲み干せないソールに対して、「お前が飲み干すことが出来るであろう以上の一口を「残して」いるのではないだろうな。」と尋ねている。ソールに対する挑発的な表現で、ソールとウートガルザ・ロキとの対決を盛り上げる表現とも考えられる。

• # II sefast 落ち着く GYLFG 44.52.P

山羊が足を引きずっているのを見たソールはものすごく怒って、農夫たちはそれをみて恐れおののいてすべての財産を差し出すと言う。その恐れを見たソールは怒りを鎮め、「落ち着いた」。「怒り」はソールの特徴の一つと言えるが、怒りを鎮めて「落ち着く」ことはその逆でありソールにとってはめずらしい表現である。

• # II lypta 持ち上げる

GYLFG 46.106.P lypta upp

杯を飲み干せなかったソールに対してウートガルザ・ロキ が次に猫を地面から持ち上げる (hefia upp) ように言う。ソールは猫を「持ち上げた」。しかし猫はソールが持ち上げれば持ち上げるほど、背を丸めたので結局片足が地面から離れただけだった。

GYLFG 47.40.P lypta upp

GYLFG 47.41.P lypta

ソールたちがいくつかの技で敗れウートガルザ・ロキ の館を出た後にウートガルザ・ロキ がソールたちを魔法でたぶらかしていたと告白し、次のように言った。「お前が猫を「持ち上げた」時はものすごいことをすると思った。本当のところ、お前が大地から猫の片足を「持ち上げた」時、見ていたみんなは恐れおののいたのだ。あの猫は見かけ通りの猫ではなく、大地を取り巻いているミズガルズ蛇だったのだ。」この3つの lypta 全てがソールが実はミズガルズ蛇を「持ち上げた」 ことについて述べている。前にも述べたがソールとミズガルズ蛇は最大のライバルであり、その両者の関係に対してのみ用いられており、またソールの特徴である力わぎを示しているため特徴的な動詞と言えるであろう。

• # I leiðréttu 正す GYLFG 48.7.P

ソールのウートガルザ・ロキのもとへの旅を聞いた後にギルヴィ王がハールに「ソールは復讐はしなかったのか」と尋ねたのに対してハールが答える。「ソールが今語った旅を「正した」ことは秘密ではない」。それに続いてソールのヒュミルのもとでのミズガルズ蛇釣りの話が語られる。ギルヴィ王の質問では *hefna* 「復讐する」という動詞を用いているのに対して、ここでは *leiðréttta* 「正す」という動詞で答えしており、また後に続く話も直接ウートガルザ・ロキへの復讐ではない。神であるソールが巨人の行った行為を「正す」という意味で用いられていると考えれば、後に続く話ともつじつまが合い、この動詞が巨人が悪、神々が正義という関係において神ソールに特徴的なものと考えることができるのではないだろうか。

- ・ # I *hreyfa* ゆるくする GYLFG 45.45.P

巨人スクリュミル (*Skrýmir*) の袋に入っている食料を取り出すために、スクリュミルが眠っている間にソールが袋を開けようとする。しかしソールは紐の端を「ゆるくする」ことが出来ない。力があるはずのソールがこの時すでにウートガルザ・ロキの魔法にかかっていることをほのめかしている。

- ・ # I *ginna* からかう GYLFG 48.44.P

ヒュミルと一緒に釣りに出たソールがミズガルズ蛇を釣り上げ、船まで引き上げたときウートガルザ・ロキがソールをからかったのと同じくらいソールはミズガルズ蛇を「からかった」。この *ginna* もこれまで述べてきたのと同様にソールの最大の敵ミズガルズ蛇との関わりで用いられており、かつソールにしか用いられていないためソールに特徴的な動詞と言えるのではないだろうか。

- ・ # II *birta* 示す GYLFG 46.55.P

ロキとログイ (*Logi*)、シャルヴィ (*Þjálfir*) とフギ (*Hugi*) との勝負が終わった後、ウートガルザ・ロキがソールにどんな技を「示す」のかと尋ねる。それまでの対戦では「出来る」 (*vera búinn við*)、「行う」 (*leika*) が用いられているが、ソールを神と知っているウートガルザ・ロキが *birta* を特別な意味をこめて用いている可能性がある。

- ・ # II *ætlast* 考える GYLFG 47.58.P *ætlast fyrir*

だまされたとわかったソールがウートガルザ・ロキの城を壊そうと「考える」。 *ætla* は他にも様々な意味 (主に「考える、望む」) で、様々な主語に用いられているが騙されたことに対するソールの怒りを考えると特別な用法であるかもしれない。

- MEANING(20)

・ # III 踏ん張る * spyrna við GYLFG 48.50/ 48.51.P

・ # III 踏み抜く hlaupa GYLFG 48.51.P

ミズガルズ蛇を釣り上げかけたとき、ソールはアースの力を使って両足で船の底板を「踏み抜く」くらい強く「踏ん張り」、海底に「踏ん張った」。これらの意味もこれまでも述べているようにソールの最大のライバルであるミズガルズ蛇との前哨戦で用いられているため、ソールの特徴である力を示している。

・ # III 屠殺する * skera GYLFG 44.29.P

ロキと旅に出たソールは夜になりある農夫のところに泊まる。そのときソールは連れていた二頭のヤギを「屠殺」し、皮をはいで料理する。このヤギは次の朝になると生き返る（元に戻る）特別なものであり、ソールは「牡ヤギたちの主君」と呼ばれることもあった^{注10}。

・ # III 退治する * berja GYLFG 42.29.P

神々が巨人にミズガルズの城壁を築かせ、その代償にフレイヤを与える約束をする。その時ソールは東方へ巨人を「退治」しに出かけていた。神々の守り手であり、何度も巨人を退治する話に登場するソールにとってこの「巨人を「退治する」こと」は当然のものである。

・ # III 振り上げる reiða fram GYLFG 47.56/ 48.64.P

GYLFG 47.56.P

ウートガルザ・ロキが魔法を使ってソールをたぶらかしていたのを知らされて、ミョッルニルを「振り上げる」がウートガルザ・ロキはどこにもいない。

GYLFG 48.64.P reiða e-t til

ミズガルズ蛇を釣り上げるのを邪魔したヒュミルに拳を「振り上げ」ヒュミルの耳を打った。どちらの例でも直接的に力を使うソールの特徴と結びついている。

・ # III 伸びる * seilast GYLFG 46.108/ 47.45.P

GYLFG 46.108.P

ウートガルザ・ロキのところで猫を持ち上げようとして、できる限り「伸び」、猫の片足を地面から浮かせる。この猫は実はミズガルズ蛇であった。

^{注10} 菅原 1984, p.135

GYLFG 47.45.P

ウートガルザ・ロキ がソールをだましていたのを告白する場面で、「ソールがあと少しで天に届くくらい「伸び」た」と述べている。どちらの場面でもソールにとっての最大のライバルであるミズガルズ蛇を持ち上げるために「伸び」ている。seilast はスクリュールに対して用いられている一例を除いては、ソールに対して用いられており、「伸びる」、「手を伸ばす」の意味で用いられている。強力な力を持ったものが力を込めて「伸びる」場合に用いられている動詞であり、ソールの特徴とよく結びついている。

- ・ # III 鋭く見る * hvessa augum á e-t GYLFG 48.54.P

ヒュミルのもとでミズガルズ蛇を釣り上げたソールが船べりでミズガルズ蛇を「鋭く見る」。ミズガルズ蛇はソールに毒を吹きかける。非常に恐ろしい光景である。ソールとその最大のライバルであるミズガルズ蛇との対決を鮮やかに描き出している表現である。

- ・ # III 使わない * missa GYLFG 21.25.P

ハールがソールの持ち物について語る場面で、ソールが鉄の手袋を「使わない」でミョッルニルを使うことは出来ないと述べている。ソールにとってミョッルニルは最大の武器であり、かつそれを使うためには鉄の手袋が必ず必要となる。そのことを強調している表現である。

- ・ # III 押しつける herða GYLFG 44.48.P

農夫のところに泊まったソールが次の朝山羊の足が具合が悪いのを見つけ、怒って指が白くなるくらいにまでミョッルニルの柄に手を「押しつけた」。ソールの怒りを強調する表現であろうか。

- ・ # III 一生懸命飲む * þreyta á drykkiuna GYLFG 46.77.P

ウートガルザ・ロキ の館で一度目で飲み干せなかったソールが二度目に息が続く限り「一生懸命飲む」。こういった力わざはソールに特徴的なものといえるかもしれない。

- ・ # III ほどく * leysa GYLFG 45.44.P

食料の入ったスクリュールの袋を開けようとしたソールはその結び目が「ほどけ」なかった。先に ENTRY の hreyfa のところでも述べたが (p. 89 参照)、力のあるソールがウートガルザ・ロキ の魔法にかかって力が出せない場面で用いられており、ソールがそういった特殊な状態に陥っていることをほのめかしているのであろうか。

- ・ 飛び起きる spretta upp GYLFG 48.14.P

一人の若者としてヒュミルのもとに泊まったソールがヒュミルが釣りに出かける準備をしていると「飛び起き」で一緒に行く準備をする。

- ・ 覗きこむ * sjá í GYLFG 46.80.P

ウートガルザ・ロキ に言われた杯を二口目で飲み干せなかった後に、ソールがその杯の中を「のぞきこむ」。ソールには初めと変わらないように思えた。

- ・ 当てる setja GYLFG 46.75/ 46.89.P

46.75P

ウートガルザ・ロキ に言われた杯を最初の一口で飲み干せなかった後、ソールは何も言わずにもう一度杯に口を「当て」で飲み始める。

46.89.P

二口目でも飲み干せなかったソールがもう一度杯に口を「当て」で飲み始める

- ・ 凍える * kala GYLFG 48.17.P

ヒュミルと釣りに出かけた若者に扮したソールに対してヒュミルが「ずっと沖合いまで行くとお前は「凍える」かもしれない」と言う。

- ・ 体を傾ける lúta GYLFG 46.68.P

杯を飲み干し始めたソールが「この杯に二度と「体を傾ける」必要はないだろう」と考えた。

- ・ 息する e-m vinnast til ørindi GYLFG 46.77.P

二度目の挑戦でソールは「息する」限り（息の続く限り）一生懸命飲む。

- ・ 息が続かない e-n þrjóta ørindi GYLFG 46.68.P

一口目の時にソールは「息が続かなく」なり、杯から顔を上げた。

- ・ 走って行く * hlaupa GYLFG 45.67.P

巨人 Skrímir が眠っているところへ「走って行き」、ミョッルニルを振り上げて、こめかみを打つ。

- ・ よろめく verða lauss á fótum GYLFG 46.125.P

ウートガルザ・ロキ の館でソールはエッリ (Elli) という老女と相撲を取る。ソールはエッリに技をかけられ「よろめく」。このエッリは実は「老齡」というものだった。

- ENTRY + MEANING(40)

- ・ # IV ríða 振る GYLFG 45.56.P

眠っている巨人スクリーミルに対してミョッルニルを素早く、強く「振った」。ソールの特徴のひとつであるミョッルニルに対して用いられており、ソールに固有の用法である可能性がある。

- ・ # IV knýjast 一生懸命やる GYLFG 46.124.P

ウートガルザ・ロキ に言われて老女と相撲を取るようになったソールが相撲を「一生懸命」やった。力勝負はソールの得意技であり、それに関して用いられている用法のため特徴的と言える。

- ・ # IV hafa 関わる GYLFG 51.61.P hafa fang

ラグナロクにおいて「ソールはミズガルズ蛇と戦うことに「関わって」いたためオージンを助けることが出来なかった」と述べられている。ソールとミズガルズ蛇は最大のライバルであり、最後の決戦に関してこの用法が用いられていることは意味があると思われる。

- ・ # IV fœrast 使う GYLFG 48.50.P fœrast í e-t

HYM において「アースの力を「身につける」とされているものと同じ。ミズガルズ蛇を釣り上げる際の表現で、アース神の中で一番の力持ちであるソールにのみこの用法が用いられていることは特徴的と言える。

- ・ # IV setja 打つ GYLFG 48.64.P setja við e-t

せっかく釣り上げたミズガルズ蛇を、釣り糸を切って逃がしたヒュミルに腹をたてたソールがヒュミルの耳を「打った」。力を直接行使するソールの特徴と結びつく。

- ・ # IV rétta 伸ばす GYLFG 46.107.P rétta e-t upp

ウトガルザ・ロキ に力を示すために猫を持ち上げようとするが、猫が背を丸めるためソールが手を「伸ばす」ことになる。MEANING の「伸びる」(seilast) のところで述べたように、この猫はミズガルズ蛇であり、この表現はソールの力を示す場面で用いられており、特徴的と言える。

- ・ # IV fœra 投げる GYLFG 48.59.P

ミズガルズ蛇を釣り上げて、それに向けてミョッルニルを「投げた」。最大のライバルであるミズガルズ蛇との戦いで用いられているため特徴的と言えるかも知れない。

- ・ # IV þrjóta 一生懸命やる GYLFG 46.90.P

ウトガルザ・ロキ との対決で杯を飲み干す際に「一生懸命やった」。力技にかけるソールに特徴的と言える。

- ・ vera 起きる GYLFG 45.61.P vera nývaknaðr

巨人スクリュミルの頭を渾身の力を込めて叩いたソールが、全く影響を受けていないスクリュミルに「何かあったのか」と尋ねられ、「今「起きた」ところだ」と答えている。vera よりも nývaknaðr のほうが重要な意味を持っている熟語であり、vakna という動詞は他の主語にも用いられており、特徴的なものとは思われない。

- ・ taka 離す GYLFG 46.79.P taka e-t af e-m

ウトガルザ・ロキ にその力を示すためにソールは杯を飲み干そうとする。一口で飲み干せなかったソールが2度目の挑戦でも飲み干すことが出来ず、口を杯から「離した」。

- ・ leggja 引き上げる GYLFG 48.40.P leggja e-t upp

ヒュミルの言うことを無視してソールはさらに漕いで沖に出て、そこで船のオールを「引き上げ」釣り糸を垂れた。

- ・ láta 残す GYLFG 45.1.P láta e-t eptir

それまで連れていたヤギを「残して」、ソールはヨトゥンヘイムへの旅に出た。

- ・ fara 体験する GYLFG 44.3.P

魔法についてギルヴィ王が次のように質問する。「ソールは魔法に直面するようなことを「体験」したことはないのですか」と。この後にソールと巨人の魔法の関わりが語られる。

・ fara 受ける GYLFG 47.10.P

ウートガルザ・ロキ との対決に敗れて出発する際にゾールが「この出会いによって大いなる不名誉を受けていないとは言えない」と述べている。この後真実（魔法でだまされていたこと）が語られる。

* una	好む	* standa	耐える
* standa	起きる	* stíga	進み出る
* spenn	身につける	* snúast	向きを変える
* sjá	見つける	* ráða	決心する
* njóta	得る	* mæta	出会う
* lúta	顔を上げる	* líka	望む
* koma	得る	* koma	帰って来る
* hyggjast	考える	* hrinda	投げ入れる
* hefja	引き上げる	* halda	つかむ
* hafa	もたらす	* greiða	用意する
* grípa	捕まえる	* fara	持っていく
* byrja	始める	* brjóta	砕く
* bregða	振る	* bjóða	返す

ロキ (Loki) 247 例

- 巨人族
- オージンと義兄弟の関係
- 変身・悪知恵の神
 - － 牝馬に変身してスレイプニル (Sleipnir) (8本足の馬, オージンの馬) を産む
 - － 侏儒にミョッルニル (ソールのハンマー) など神々の財宝を作らせる
 - － バルドルの弟で盲目のホズ (Hǫðr) をそそのかしてバルドルを殺させ、またバルドルが復活するのを妨げる
- 女性的側面
 - － 女巨人との間にヘル (Hel), ミズガルズ蛇, フェンリル狼をもうける
- トリックスター

策略をめぐらし、いたずらをして、それまであった秩序を一時的に破壊するという役割を担って神話や伝承に登場する人物や動物。いたずらの相手は神や王といった強大な支配者であったり、伝統的な行動規範や秩序であったりする。しばしば自分の仕掛けたわなに自らはまり、自分の身を危うくしたり、妻や子を詩にいたらしめたりするというドジを踏む。さらにトリックスターは、現在その社会が持っている産物とか制度とかを創造する糸口を作り出してもいる。その点では文化英雄でもある。(『文化人類学事典』より抜粋。)

- 漁網の考案者 (神々から追いかけている時に考え出した)
- 神々に捕まり自分の息子の腸で縛られ、上から毒を滴らされ、毒が顔にかかるとう体を震わせる。それが地震と呼ばれている。

ロキ (神話詩) (131) 当然ではあるが、ロキにしか用いられていない ENTRY, MEANING は神話詩では LS にのみ出てくる。

• ENTRY(3)

- ・ # I roegja 悪口を言う LS 55.5.VG

フレイの召使いのベイラが「神々に「悪口を言う」ものたちをソールが黙らせてくれる」と述べている。常に悪知恵を働かせる神々にとっての厄介者ロキにふさわしい動詞である。韻律の影響がうかがえる。

- ・ # II gremja 怒らせる LS 12.6.VG

神々をからかい始めたロキにブラギ (Bragi) が「神々を「怒らせる」な」と言う。これも神々にとっての厄介者ロキにふさわしい動詞である。韻律の影響がうかがえる。

- ・ # II mólka ミルクを搾る LS 23.6.VG

罵られたオージンがロキに対して「八冬の間地の底にいて、「ミルクを搾って」いたではないか、子供まで生んだではないか」と言う。ロキは男性とされているが、このような女性の行うことをやったとしてオージンに罵り返されている。ロキの中性的立場が表現されている。

• MEANING(3)

- ・ # III 浴びせる * ausa e-m á e-t LS 4.5.VG

神々が宴会をしている所へ入ろうとするロキに対してエーギル (Ægir) の召使いであるエルディル (Eldir) が「神々に罵りの言葉を「浴びせて」も、神々はそれをあなたの体で拭き取るでしょう」と言う。神々への罵りという行為はロキに典型的な行動である。

- ・ # III 身を隠す * felast LS G.PG

宴席で神々を散々罵ったロキは鮭に変身して滝に「身を隠す」。変身することはロキの特徴の一つであり、その上この「身を隠し」ている間に漁網を考案するなどの重要な行為を行っている。

- ・ # III 気ままに振る舞う * leika lauss hala LS 49.3.VG

神々を罵り続けるロキにニョルズの妻スカジ (Skaði) が「いつまでも「気ままに振る舞う」ことは出来ない」と言う。場面によって神にもなり、神に敵対する者にもなるロキにはふさわしい動詞である。韻律の影響がうかがえる。

• ENTRY + MEANING(7)

- ・ # IV finna 答える TRK 26.3.VG/ TRK 28.3.VG finna orð

フレイヤに化け花嫁になりすましたソールを迎えた宴会の席であまりに食欲旺盛であったり、目が血走っている花嫁に疑問をもったスリュムの質問にロキが機転を利かせて「答える」。他の作品でも口が達者な存在として描かれているロキにはふさわしい表現と言える。orð に韻律の影響がうかがえる。

- ・ # IV fá 怒らせる LS 21.3.VG fá e-m e-t at gremi

ゲヴェン (Gefion) を罵ったロキに対してオージンが「ゲヴェンを「怒らせる」とはお前は気が狂っている」と述べている。人を怒らせることはロキに特徴的である。gremi に韻律の影響がうかがえる。

- ・ # IV hafa 果たす TRK 10.1.VG

ソールがロキをミョッルニルを盗んだスリュムのもとへ使いにやり、ロキが帰ってきたときに「使いは「果たした」のか」と聞いている。ロキは他の作品においても神々の使い走りとして描かれることが多く、この表現もロキにふさわしい。韻律の影響がうかがえる。

- * líða 解放たれる * kippast 動く

- * fljúga 飛び上がる * fœra もたらす

ロキ（英雄詩）(17)

• ENTRY(1)

- # II afla 得る RM A.PH

侏儒レギンの兄オトゥルを殺した代償としてオージン、ヘーニルがロキを黄金を「得る」ために送る。ロキは TRK でも神々の使いとして巨人のもとへ行っているし、またスノッリの『エッダ』においてもロキが神々の財宝を侏儒に作らせており、この文脈での行動はロキにふさわしいものと考えられる。

• MEANING(0)

• ENTRY + MEANING(1)

- * ljósta 殺す

ロキ（「ギュルヴィの惑わし」）(99)

• ENTRY(1)

- # II kennast 覚えている GYLFG 50.6.P

バルドルがヘル元から帰るのを阻止したソック (þökk), 実はロキは、その後長い間「覚えている」形で神々から仕返しをされる。バルドルの死およびそれに関わる物語は北欧神話全体でも非常に重要であり、またこの表現が神々に災いをもたらし、それに対して報復を受ける流れにおいて用いられているため特徴的と考えられる。

• MEANING(8)

- # III 結び目を結ぶ * ríða ræxna GYLFG 50.13.P

神々から隠れるときに、神々が滝でどのようにして彼を捕まえるかを考えていた。そして紐を使って「結び目を結び」網を作った。ここから現在の網が出来たとされている。これは文化人類学でいうトリックスターの文化英雄的側面と関係があり、ロキにはふさわしい描写である。また自分の考案した網で神々に捕らえられてしまう点もトリックスター的ではある。

- # III 気に入らない * e-m líka illa GYLFG 49.17.P

誰が何をしてもバルドルが傷つかないのを見てロキはそれが「気に入らなかった」。天の邪鬼であるロキにふさわしい意味である。

- ・ # III 陥れる koma GYLFG 33.8.P

ロキの性格その他についての描写の中で「ロキはいつも神々を困難に「陥れた」と述べられている。これもロキにはふさわしいものである。

- ・ # III 引き抜く * slíta upp GYLFG 49.28.P

バルドルが傷つかないのが「気に入らない」ロキはフリッグ からやどりぎだけはバルドルを傷つけることが出来ることを聞きだし、そのやどりぎを「引き抜く」。そしてそれをバルドルの弟で盲目のホズに渡しバルドルを殺させる。「引き抜く」という意味はそれほど特徴的なものとは考えられないが、その用いられている状況が神々をいつも混乱させているロキにふさわしい。

- ・ # III のたうち回る * kippast GYLFG 50.53.P

バルドルの死に責任があるとして、ついに神々に捕らえられたロキが上から毒蛇の毒がかかるように息子の腸で縛られる。そばに妻のシギン (Sigyn) が立っていて毒を受けているが、その器がいっぱいになるとそれを捨てに行く、その時毒がロキにかかり大地が揺れるほどに「のたうち回る」。すぐ後に続く文で「これ (ロキが「のたうち回る」こと) は地震と呼ばれている」とあり、厄介なこと (地震) の起源と結びつけられており、トリックスターであるロキには特徴的と言えるかもしれない。

- ・ # III 達成する koma á leið GYLFG 50.1.P

バルドルが復活しなかったことに関して、ロキがすごいことを「達成した」(行った) とギェルヴィ王が述べている。神々にとって非常に大切な存在であるバルドルの復活を妨げる行為はロキにふさわしい。

- ・ 前を進む * fara fyrir e-m GYLFG 50.29.P

神々からの仕返しを避けるために鮭に変身して身を隠しているロキが神々が投げ入れた網の「前を進み」逃げる。

- ・ 潜んでいる * leggjast niðr GYLFG 50.26.P

鮭に変身しているロキが2つの石の間に「潜んでいる」。

- ENTRY + MEANING(11)

- # IV kosta 払う GYLFG 42.42.P kosta til

フレイヤと引き換えにアースガルズの城壁をつくるのを巨人に頼んだ神々は、城壁が約束通りにできあがりそうになった時、その責任は巨人に有利な約束を結ぶように助言したロキにあるとして彼を責めた。その際にロキは「何を「払おう」とも巨人の作業を進ませない」ことを約束した。ロキはこの他にもいろいろな話において賠償や財宝の獲得と関わっている (TRK, スノッリの『エッダ』)。そのためこの表現もロキに特有のものと言えるかも知れない。

- # IV hlaupa 越える GYLFG 50.31.P hlaupa upp

バルドル殺しの責任がロキにあると思った神々はロキを捕まえに行く。ロキは鮭に姿を変えて滝に隠れていた。神々がロキが考えだした漁網でロキを捕らえようとしたときにロキはその網を「越えて」滝に飛び上がったとされている。これ自体はそれ程特徴的とは思われないが、この時ソールに尻尾を掴まれたので鮭の後ろの部分が細くなったという説明が後に続く。これもロキの文化英雄的側面と関わっているものと思われる。

- láta 負ける GYLFG 46.29.P

ウートガルザ・ロキの館での最初の勝負で「ロキがロギとの競技に「負けた」とみんなが思った」と述べられている。

- | | | | |
|----------|-------|----------|-------|
| * renna | 飛び上がる | * renna | 滑り落ちる |
| * ríða | 旅する | * haga | 手配する |
| * felast | 隠れる | * fela | 隠れる |
| * fara | 連れて行く | * bregða | 変身する |

フレイ (Freyr) 108 例

- ヴァン神族
- ニョルズの息子
- ヴァンとアースとの戦いの際の講和で人質としてアースのところへ来た
- 豊穡・平和の神
 - 雨と太陽、大地の成長を支配する
- 巨人の娘ゲルズに恋する (スキールニルを使いに出す)

フレイ（神話詩）(32)

• ENTRY(1)

- # II flást 憎む SKM 33.3.VG

ゲルズにフレイの思いを伝えに行ったスキールニルがなかなか承知しないゲルズに向かって「オージンがお前に怒っている，ソールがお前に怒っている，フレイがお前を「憎む」だろう，お前は神々の大いなる怒りを受けたのだ」と脅す。flá という動詞も LS においてニョルズが「フレイを「憎む」ものは誰もない」と述べており，神々と憎しみとの結びつきに用いられる表現と言えるかもしれない。韻律の影響がうかがえる。

• MEANING(1)

- # III 売る * selja LS 42.3.VG

ロキがフレイに対して「黄金でゲルズを買い，自分の刀を「売って」しまった」と罵っている。フレイがゲルズを手に入れることと，最大の武器である相手に勝手に切りつける刀をスキールニルに与えてしまったため最後のラグナロクにおいて素手で巨人と戦う羽目になることはフレイを語る上で重要なことである。韻律の影響がうかがえる。

• ENTRY + MEANING(1)

- # IV lifa b e SKM 19.6.VG

フレイの命でゲルズを説得しにきたスキールニルが「お前（ゲルズ）にとってフレイが最も好ましい「b e」」と述べている。lifa はほとんどが「生きる」で用いられているため，またフレイとゲルズとの関係はこの SKM において基本となっているため，この「b e」の用法は特徴的と言える。

フレイ（「ギュルヴィの惑わし」）(60)

• ENTRY(0)

• MEANING(1)

- # III 持っていない * missa GYLFG 37.48/ 51.64.P

GYLFG 37.48.P

フレイが最後のラグナロクにおいてムスペッル (Muspell) の息子と戦うとき刀を「持っていない」ことは大いに不利な点になるだろうと語られている。

GYLFG 51.64.P

フレイが最後のラグナロクにおいて素晴らしい刀を持っていないために死んだと語られている。刀を「持っていない」ことはフレイにとっては非常に重要な要素であり、特徴的な表現と言える。

- ENTRY + MEANING(2)

- # IV láta 耐える GYLFG 37.27.P láta e-t til e-s

ゲルズのもとへ使者として出向くスキールニルがフレイの刀をその報酬としてもらいたいと申し出る。それに対してフレイは「刀の無いことは「耐えられ」ないがその刀を与える」。フレイにとってこの「刀の無いこと」は後の世界の滅亡の戦いにおいて大いに不利な点となる。それに関する場面でのこの用法は特徴的といえるかもしれない。

- # IV berast 立ち向かう GYLFG 51.62.P berast móti e-m

世界の滅亡の戦いラグナロクにおいてフレイはスルト (Surtr) に「立ち向かう」。その結果フレイは倒される。神々の中で主要な存在であるフレイの最後に関わる場面で用いられているため特徴的と言えるかもしれない。

フレイ (「ユングリング・サガ」) (16) 伝説上の王としてのフレイ

- ENTRY(1)

- # II dýrka 誉め称える YS 10.8.P

ニョルズの跡を継いだフレイの時代スウェーデンには平和と豊饒がもたらされたため、他のどの王よりもフレイは「誉め称えられた」。神話においては豊饒をもたらすヴァン出身とされるフレイとの関係がうかがえる動詞である。

- MEANING(1)

- # III 病気になる taka sótt YS 10.15.P

フレイの妻が神話で語られているのと同じゲルズという名であり、フレイからユングヴィ (Yngvi) の一族が出ていると語られた後、フレイの死について述べられる。神話世界とのつながりを保ちながらも、現実的な死に方を描くことによって実際の王家の血筋と結びつけたのであろうか。

- ENTRY + MEANING(0)

フレイヤ (Freyja) 84 例

- ヴァン神族
- ニョルズの娘
- 生と死、愛情と戦闘、豊穡・成長と魔法・セイズ（呪術）の神
- 戦場での死者をオージンと分け合う
- 羽衣で変身する
- セイズ（呪術）をアース（オージン）にもたらした

フレイヤ（神話詩）(55)

- ENTRY(2)
- # II frata おならをする LS 32.6.VG

ロキがフレイヤを「神々がお前が兄といふところを見つけたとき、その時お前は「おならをした」だろう」と罵る。兄弟が夫婦になるというヴァンの習慣と関係する場面でのフレイヤに対する罵りで、本来神にふさわしくない非常に人間的な生理現象を持ち出してきている。注目に値する動詞である。韻律の影響がうかがえる。

- # I fnása 鼻を鳴らす TRK 13.2.VG

ソールのハンマーミョッルニルを取り返すために、ソールとロキがフレイヤに花嫁衣装を来てスリュムのところへ行ってくれと頼む。それに対してフレイヤは怒り、「鼻を鳴らす」。この動詞も神にはあまりふさわしくない生理的な現象を描き出しており、注目に値する。韻律の影響がうかがえる。

frata, fnása 共に神々を身近なものとして印象づける狙いがあったのであろうか。神々にだからこそこういった表現を用いることが出来たのではないだろうか。人間などに対しては逆に卑近になりすぎるために用いることが出来なかったのではないだろうか。

- MEANING(3)

- ・ # III 恋しく思う * þreyja HDL 47.2.VG

HDL の最後でヒュンドラがフレイヤに「いつも「恋しく思って」オズ (Óðr) を追いかけたのに、多くの人がお前のスカートの下に潜り込んだ」と非難している。恋多き女神、愛情の女神として知られるフレイヤにふさわしい表現である。

- ・ # III 貸す * ljá TRK 3.6.VG

ミョッルニルが盗まれたのでそれを探するためにソール、ロキがフレイヤのところに来て「飛ぶことの出来る羽衣を「貸して」くれと頼む」。この羽衣を来て変身してロキはソールのハンマーミョッルニルを盗んだ巨人スリュムのところへ行く。この羽衣はフレイヤの特徴の一つである。ljá は英雄詩においてオージンが Dagr に槍を「与える」場面に出てくる。オージン、フレイヤは戦死者を折半して分けるとされる神々である。

- ・ かぶせる * slá e-m of e-t HDL 48.1.VG

フレイヤが HDL の最後の部分でヒュンドラの罵りに対して「魔女ヒュンドラに炎を「かぶせて」やろう」と言う。魔術を使う女神としてのフレイヤとの関連はうかがえるが、単に「かぶせる」だけではそれほど固有のものとは思われない。

● ENTRY + MEANING(5)

vísa 向ける HDL 6.3.VG vísa e-m á e-t

ヒュンドラがフレイヤに対して「お前の愛人オットルが死出の道を行くとき、お前が目を私たちに「向ける」と述べている。

láta 外す TRK 29.5.VG láta e-t af e-m

フレイヤに化けて花嫁になりすましたソールに対してスリュムの姉が持参金として黄金の腕輪をねだり、ソールに対して腕輪を「外せ」と言っている。

* veita 救う * renna 追いかける

* binda 着る

フレイヤ (「ギルヴィの惑わし」) (24)

● ENTRY(0)

● MEANING(0)

- ENTRY + MEANING(1)

* líka 好む

フレイヤ（「ユングリング・サガ」）(5)

- ENTRY(0)
- MEANING(0)
- ENTRY + MEANING(0)

ニョルズ (Njǫrðr) 54 例

- ヴァン神族
- ヴァンとアースとの戦いの際の講和で人質としてアースのところへ来た
- フレイ，フレイヤの父親
- 富の神・海の神
 - － 海，船にかかわる富
 - － 風の進路を支配する
 - － 海と火を鎮める
- 巨人の娘スカジとの結婚

ニョルズ（神話詩）(21)

- ENTRY(0)
- MEANING(0)
- ENTRY + MEANING(0)

ニョルズ（「ギュルヴィの惑わし」）(20)

- ENTRY(0)
- MEANING(0)
- ENTRY + MEANING(1)

* stilla 静める

ニョルズ（「ユングリンガ・サガ」）(13)

- ENTRY(0)
- MEANING(1)
- # III オージンの特徴をつける marka sik Óðni YS 9.20.P

伝説の王であるニョルズが病気で死ぬ前に「オージンの特徴をつけ」させた。王としては戦士としての死に方がふさわしいことを表している。

- ENTRY + MEANING(1)

* halda 保つ

バルドル (Baldr) 45 例

- オージンの息子
- 最も優れており、みんなが称え、容姿が美しく、明るく輝く
- 最も賢く、最も雄弁、最もいつくしみ深い
- 裁きが不変のままではありえない
- ロキの策略によって弟ホズ（盲目の神）によって殺される
- 神々の世界滅亡後、ホズとともに新しい世界に生き返る

バルドル（神話詩）(8)

- ENTRY(0)
- MEANING(0)
- ENTRY + MEANING(2)

* vega 打ち殺す * stíga 登る

バルドル（「ギルヴィの惑わし」）(37)

- ENTRY(1)
- # II saka 傷つく GYLFG 49.15.P/ 49.18.P/ 49.21.P

三つの例とも *sakaði ekki* 「傷つかない」の形で出てくる。

神々がバルドルをどれだけ射っても「傷つかない」。バルドルが「傷つかない」ことがロキには気に入らない (p. 98 参照)。女に化けたロキがフリッグに「みんながバルドルを射っているが、彼は「傷つかない」と言う。「傷つかない」ことはこの場面で述べられているバルドルの死に対する神々の不安を払拭するのに非常に有効であった。しかしこのことがきっかけでロキの計略によりバルドルは盲目の弟ホズに殺されてしまう。

- MEANING(1)

- 見送る * *leiða e-t út* GYLFG 49.109.P

死んでしまったバルドルをヘルから取り戻すための使者ヘルモーズ (Hermóðr) がヘルとの話を終えて戻る際にバルドルが「見送る」。

- ENTRY + MEANING(0)

チュール (Týr) 27 例

- 戦闘の神
- 片手のアース
 - フェンリル狼を縛る際に右手を差し出し、噛み切られた
- オージン、ソールに次ぐ第三の神

チュール (神話詩) (16)

- ENTRY(0)
- MEANING(1)

- # III 仲を取り持つ *bera tilt med e-m* LS 38.3.VG

ロキにけなされたフレイをかばってチュールが発言したのに対してロキが「黙れ、お前は決して「仲を取り持つ」ことは出来なかった」と言っている。ここで述べられていることは、「ギルヴィの惑わし」でスノッリが「狼への保証として右手を差し出し片手になってしまったのに、チュールは人々の調停者とは呼ばれていない」と述べている事実とも一致している。チュールにとって「仲裁、調停」という類のことは大きな意味を持っているものと思われる。tilt に韻律の影響がうかがえる。

- ENTRY + MEANING(2)

* vera 失う * leita 試す

チュール（「ギルヴィの惑わし」）(11)

- ENTRY(0)
- MEANING(0)
- ENTRY + MEANING(0)

ヘイムダル (Heimdallr) 86 例

- 神々の見張り番
- 視覚，聴覚が非常に優れる
 - フリョーズ (hljóð) をユグドラシルの下に隠している
- 9人の母（9人姉妹）の息子
- 人間の祖リーグ
 - 王侯，自由農民，奴隸の諸族の祖となる

ヘイムダル（神話詩）(65)

- ENTRY(0)
- MEANING(1)
- # III 未来のことを知る * vita fram TRK 15.3.VG

ソールのミョッルニルを取り戻すために神々が議論しているところで，ヘイムダルが「ソールに花嫁衣装を着せればいい」と提案する。その際に「ヘイムダルは他のヴァンのように未来のことを知っていた」と述べられている。神々の見張り番として素晴らしい聴覚，視覚を持っているヘイムダルのイメージから出た表現かもしれない。韻律の影響がうかがえる。

- ENTRY + MEANING(4)
- # IV vaka 見張る LS 48.6.VG

ロキがヘイムダルに向かって「昔つらかったとき神々の見張り番として「見張って」いただろう」と言っている。ヘイムダルの特徴と結びつく表現である。韻律の影響がうかがえる。

* segja (助言を) 与える * ráðast 行く

* ráða 行く

ヘイムダル (「ギルヴィの惑わし」) (21)

- ENTRY(0)
- MEANING(0)
- ENTRY + MEANING(0)

まとめ

このように個別の神々を主語とする動詞について ENTRY, MEANING, ENTRY と MEANING の組み合わせの3つのレベルにおいてそれぞれ機械的に他の主語とは結びつかない、その神にしか用いられていない固有の動詞を抜き出し、それぞれの神々の特徴や文脈上重要な点との関わりなどについて分析を行った結果、個々の神々にとって大きな意味を持っていると思われる固有の動詞が存在することが明らかになった。それらの中で特に重要と思われるものについて以下にまとめてみる。()内は動詞の分類を示す(第4章参照)。

オージンは「戦い, 死, 知恵, ルーン, 魔術」を司る神とされている。このオージンを主語とする動詞の中でオージンにしか用いられていない固有の動詞(他のものを主語としては取らない)が、以下に示すようにオージンの特徴とされることを直接表現したり、それらの特徴と文脈において間接的に関わっている。

ルーンに関して:

- ルーンを獲得して「豊かになる (frævast)」(I)
- ルーンを獲得するため自らを「傷つける (unda)」(II)
- ルーンを獲得するために「ぶら下がる (hanga)」(III)

知恵, 魔術に関して:

- 自らの正体を明らかにせず、「惑わす (fyrirgera)」(II)
- 魔術的な側面を含んで「話す (þylja)」(II)
- 巨人と古代の知恵について「論争する (mæla e-n orðum)」(III)
- 女性に属する特殊能力である「魔法を使う (síða)」(III)

- 様々な知恵に関して「忠告する (ráða)」(III)
- 詩芸を獲得するため自分の頭を「危険にさらす (hætta e-m til)」(III)
- 知恵を獲得して「栄える (hafa)」(III)
- 憎しみを生み出す一方で、憎しみを「もみ消す (bæta)」(III)
- 親族の間に「災いを引き起こす (bera sakrúnar)」(III)
- 魔法を「操る (drepa)」(IV)
- 矢を「止める (stöðva)」(IV)

戦い、死に関して：

- 戦場で倒れたものを「連れて来る (skipa)」(IV)
- 人に死、不幸、病気を「もたらす (gera)」(IV)

北欧神話の主神として：

- 全ての国を「支配する (stjórna)」(II)

またオージンの特徴とは直接関わっていないが、一番力強いとされるソールに対する主神オージンの優位性を示すために用いられていると考えられる動詞も見られた。

- ソールとの力関係を暗示するような場面で用いられる「船で渡す (ferja)」(I)
- ソールを「妨げる (glepja)」(IV)

王オージンが登場する「ユングリング・サガ」においても以下のように神オージンの特徴をうかがわせるものや、王として特別の存在であることを示す固有の動詞が見られた。

魔法に関して：

- 秘密の知識をミーミルに語らせるために薬草を「塗り込む (smyrja)」(I)
- ミーミルの頭に「魔法をかける (magna)」(I)
- 言葉で炎を「消す (slökkva)」(II)
- 魔法の歌を「唱える (kveða)」(III)

戦士（英雄）、王として：

- 能力を述べる場面での「尊敬される (tígna)」(I)

- その死後も大きな戦いの前には「現れる (vitrast)」(II)
- 病気で死ぬ間に「槍の跡をつけて (marka sik gerisoddi)」(III), 神オージンに受け入れてもらうのに自らを「ふさわしくする (eigna)」(I)

ソールは「神々の守り手, 巨人を退治する神」として知られており, そのソールに固有の動詞もまた巨人, ミズガルズ蛇と言った神々の敵との関係で用いられているため, ソールと密接な関係にあるキーワードと見なすことが出来ると思われる. また直接的な行動で相手を倒す表現も幾つか見られ, これらもソールには特徴的であると考えられる.

- ミズガルズ蛇を釣るために「餌をつける (egna)」(I)
- ウートガルザ・ロキのもとへの旅を「正す (leiðréttta)」(I)
- 巨人の袋の紐を「ゆるくする (hreyfa)」(I)
- ミズガルズ蛇を「からかう (ginna)」(I)
- ミズガルズ蛇を釣り上げるための餌である牛のところへ「行く (svífa)」(II)
- 巨人のもとでアースの力を「使う (neyta)」(II)
- ロキをミョッルニルで「脅す (hoeta)」(II)
- ロキが神々を罵っている場面に「怒って (þrasa)」(II) 登場する
- スリュムに盗まれたミョッルニルを「探す (þreyfast)」(II)
- ウートガルザ・ロキとの勝負で猫の姿をしたミズガルズ蛇を「持ち上げる (lypta upp)」(II)
- ロキを「黙らせる (ráða e-m ro)」(III)
- 巨人シャツィを倒してその目を天に「投げ上げる (verpa e-t upp)」(III)
- 船を「引っ張り上げる (vinda)」(III)
- ロキの首を「打ち落とす (drepa e-t af e-m)」(III)
- ミズガルズ蛇を釣り上げる時に船の底板を「踏み抜き (spyrna)」(III), 「踏ん張った (hlaupa)」(III)
- 職人になりすました巨人がミズガルズの城壁を作っている時に東方で他の巨人たちを「退治する (berja)」(III)
- ウートガルザ・ロキに騙されたことを知った時にミョッルニルを「振り上げる (reiða fram)」(III)
- 猫の姿をしたミズガルズ蛇を持ち上げようとできる限り, 天に届くくらいまで「伸びる (seilast)」(III)
- ミズガルズ蛇を船べりまで釣り上げた時に「鋭く見る (hvessa augum á e-t)」(III)
- ミョッルニルを「取り戻す (koma at e-m)」(IV)

- 巨人ヒュミルとの力比べでアースの力を「身につける (fœrast í e-t)」(IV)
- 巨人スクリュミルに対してミョッルニルを「振る (ríða)」(IV)
- ミズガルズ蛇と戦うことに「関わる (hafa fang)」(IV)
- 巨人ヒュミルの耳を「打つ (setja við e-t)」(IV)
- ミズガルズ蛇を捕まえる際にアースの力を「使う (fœrast í e-t)」(IV)
- ミョッルニルを「投げる (fœra)」(IV)

このような「神々の守り手」として神々の敵と戦うこと以外では「くしゃみ、おなら」といった普通の人間の生理現象を表す動詞、花嫁衣装を「着る」といった少し滑稽な動詞や、また本来なら力強い存在であるはずのソールが「しゃがみこむ」や「押し込め」られたりするという弱々しさを感じさせる動詞がソール固有の動詞となっている。このことは少し難解な性格を持つ主神のオージンよりも実際に巨人などを退治するソールの方が、当時の北欧の人たちにとっては現実味があり、親しみやすかったことを表しているのかもしれない。

- 怯えたソールが「くしゃみをする (hniósa)」(I) ことも「おならをする (fisa)」(II) こともなかった
- スリュムのもとへミョッルニルを取り戻しに行くために花嫁衣装を「着る (bindast)」(II)
- 巨人の手袋の中で「しゃがみこむ (hnúka)」(I)
- 手袋に「押し込め (troða)」(III) られていた

ロキは神々とも巨人ともされる曖昧な存在で、ずるがしこい知恵で常に神々の間に不和をもたらしめている。ロキに固有の動詞もまたそういったロキのトリックスター的性格と一致する。

- 神々に対して「悪口を言う (roegja)」(I)
- 神々を「怒らせる (gremja)」(II)
- 罵りの言葉を神々に「浴びせる (ausa e-m á e-t)」(III)
- 神々に対して「気ままに振る舞う (leika lauss hala)」(III)
- バルドルが傷つかないのが「気に入らない (e-m líka illa)」(III)
- 神々を困難に「陥れる (koma)」(III)
- バルドルを殺すやどりぎを「引き抜く (slíta upp)」(III)
- バルドルが復活を阻止しようとしてそれを「達成する (koma á leið)」(III) ゲヴュン (Gefjon) を「怒らせる (fá e-m e-t at gremi)」(IV)

魚網の考案や地震のもとがロキに固有の動詞で表現されていることも注目に値する。トリックスターの文化英雄的側面と関わっている。

- 神々がどのようにして自分を捕まえるかを考えている間に紐の「結び目を結ぶ (ríða ræxna)」(III) (これが現在の魚網のもとになったとされる)
- 神々に捕まったロキが毒蛇の毒に「のたうち回る (kippast)」(III) (この時に揺れが地震とされる)
- 神々がロキが考えた漁網で鮭に変身しているロキを捕らえようとしたときにロキはその網を「越えて (hlaupa upp)」滝に飛び上がった (この時にソールに尻尾を掴まれたので鮭の後ろの方が細くなっている)

また女性的側面をも併せ持つロキにふさわしい表現も見られる。

- 女性のように「ミルクを搾る (mólka)」(II)

頭の回転が早い点や神々に対して弱い立場にある点をうかがわせる表現もある。

- 花嫁に化けたソールが怪しまれないように機転をきかせて「答える (finna orð)」(IV)
- 神々に捕まらないように「身を隠す (felast)」(III)
- 神々がロキを使いとして黄金を「得る (afla)」(II) ために送る
- 巨人シャツィのところへのソールの使いを「果たす (hafa)」(IV)

フレイは豊穡の神とされるが、フレイに固有の動詞として豊穡と関わるものは王フレイにおいての一例のみであり、それ以外はゲルズに恋して、彼女を手に入れるために自分の最大の武器である刀を失い、その結果困った状態になるという物語についてのものである。神としてオージン、ソールほど強く意識されておらず、単に物語の主人公の一人として描かれている。

- 王フレイが平和と豊穡をもたらしたため「誉め称え (dýrka)」(II) られた
- 思うままにならないゲルズを「憎む (fiast)」(II)
- ゲルズを手に入れるために、最大の武器である刀を「売る (selja)」(III)
- ラグナロクにおいてその刀を「持っていない (missa)」(III)
- スキールニルに刀を与える時に刀の無いことに「耐えられ (láta e-t til e-s)」(IV) ないが、ゲルズへの思いの方が強く、刀を与える
- ラグナロクの時に刀なしでスルトに「立ち向かう (berast)」(IV)

フレイヤはオージンと戦場での死者を折半したり、セイズと呼ばれる呪術を用いたり、豊穡性とも関わる強力な女神であるが、固有の動詞においてはそれらの特徴を示すものではなく、人間的で、恋多き女神として描かれている。また特殊な羽衣と関わる表現が一例見られる。

- 巨人スリュムに嫁いでくれと頼まれた時に、怒って「鼻をならす (fnása)」(I)
- 近親相関の場を見とがめられた時に「おならをする (frata)」(II)
- 失踪した夫オズを「恋しく思う (þreyja)」(III)
- ロキが巨人スリュムのところへ偵察に行く時に羽衣を「貸す (ljá)」(III)

フレイ、フレイヤの父とされ、豊穡性を司り、海を支配する神であるニョルズに固有の動詞にはそれらの特徴と結びつくものではなく、王ニョルズにおいて一例神々との関係を示唆する動詞が見られるだけである。

- 王ニョルズが死ぬ前に「オージンの特徴をつける (marka sik Óðni)」(II)

バルドルはオージンの息子であり、美しく賢い、完璧な神とされる。しかしロキのために死んでしまう。これは神々にとっては大きな悲しみであった。バルドルに固有の動詞としてその死への不安を払拭するかのような動詞が用いられている。

- 神々がどれだけバルドルに矢を射かけても「傷つく (saka)」(II) ことはない

チュールもまた戦いの神であるが、「戦闘」に関してはもっぱらオージン、ソールが司っている。チュールに関してはフェンリル狼を神々が鎖で縛る時に、安心させるためにチュールがその片方の手をフェンリル狼の口におき、神々が縛り上げた時にフェンリル狼に片手を噛みちぎられた物語が有名である。片手を噛みちぎられた後彼は「調停者」とは呼ばれなくなったとされる。ロキにこの点を罵られていることは彼にとってかつては「仲裁」することが重要な役割であったことを示しているのではないだろうか。

- ロキに「仲を取り持つ (bera tilt med e-m)」(III) ことは出来ないと罵られる

ヘイムダッルは神々の見張り番であり、そのために非常に優れた視力、聴力を持つとされる。以下の固有の動詞はその特殊な能力との関係をうかがわせるものである。

- ソールを花嫁に化けさせると言う提案をした際に、ヘイムダッルは「未来のことを知る (vita fram)」(III) と言われる

- 神々の見張り番として「見張る (vaka)」(IV)

作品（群）において神々にとっての固有の動詞（その神以外の主語は取らない動詞）を ENTRY, MEANING, ENTRY + MEANING の3つのレベルにおいて抽出し、それらの動詞とこれまでの研究ですでに言われている神々の特徴や作品上重要な場面との関係について調べた結果、それぞれの神々に対して固有に用いられ、神々の特徴と結びついていた、文脈上重要な場面で用いられている動詞がいくつか存在することが明らかになった。このことは逆に「神々にとって特徴的な行動・状態や場面上での重要な役割を描写している動詞は他の存在を主語としては取らない、つまり神々にとって固有である」という当たり前のように思えることを実証している。つまり私たちが文献資料から神話での神々のイメージを作り上げる際には動詞が大きな役割を果たしているのである。従って他の主語とは結びつかず特定の神々しか主語として取らない動詞によって神話の聞き手・読者は神々の特徴をより一層理解し、認識出来たのではないだろうか。すなわちそれらの動詞は神々をより一層神々らしく描き出し、その特徴を改めて浮き彫りにし、より鮮やかに印象づけるキーワードとして働いているのである。

特にオージン、ソール、ロキについては他の神々と比べて動詞の総数が多いだけでなく、固有の動詞に彼らの特徴と深く関わっている動詞、作品のポイントとなる場面で用いられている動詞が多く見られ、それらの動詞がキーワードとして作品に埋めこまれることによって、北欧神話において重要な存在である彼らがさらに重要な存在として認識されていた可能性がうかがえる。

さらに付け加えれば、データベースからそれぞれの主語に固有の動詞を抜き出し、それら固有の動詞を手がかりとして分析を進めてもある程度その主語の特徴や作品における重要な場面が明らかに出来るものと思われ、文献資料分析において動詞に注目することの重要性が認識出来た。

なお韻律の影響については第8章で述べる。

第6章 英雄を主語とする動詞の個別分析

各英雄詩において主要な登場人物であり，かつ頻度上位の英雄について調べた．

英雄とされるものは当時の最も上流階級，すなわち王とその一族である．北欧の英雄詩においては以下の点が重要とされる^{注1}．

- 親族のつながり
- 悲劇的な結末
- 最高の勇気
- 厳格な名誉
- 運命が結果を支配
- 運命に抵抗するのは無駄

これらの点に注目しながら英雄に固有の動詞を分析して行く．

シグルズ (Sigurðr) 482 例

- ヴォルスング (Völsungar) 一族
- シグムンド (Sigmundr) の息子
- レギンに育てられる
- レギンが名刀グラム (Gramr) を与える
- 父の復讐を果たす (フンディング王の一族を撃つ)
- レギンの兄ファーヴニを殺し，その後ファーヴニ殺しのシグルズと呼ばれる
- レギンを殺す
- ギューキ王のもとへ行く途中でオージンに眠らされていたブリュンヒルドを助け，結婚を約束する
- ブリュンヒルドから多くの知識を得る
- ギューキ王の妻グリームヒルド (Grímhildr) の計略でブリュンヒルドとのかたを忘れ，ギューキ王とグリームヒルドの娘グズルーンと結婚する
- グズルーンの兄グンナル，ホグニと誓いを立てる

^{注1} KLNМ VI, p.413

- グンナルの頼みでグンナルとブリュンヒルドの結婚に手を貸す
- ブリュンヒルドにそそのかされたグンナルの計略で、グンナルの弟グトホルムによって殺される

シグルズ（英雄詩）(482)

- ENTRY(10)

- # I vikja 寄せる RM I.PH

RM においてシグルズが父の仇を討つために航海しているとき嵐に襲われた。そのときフニカル (Hnikarr) と名乗る男が岩の上から声をかけてきたので、それを乗せるために船を陸に「寄せた」。この男を乗せると嵐が静まった。その後このフニカルはシグルズにいろいろな知恵を授けた。このフニカルは実はオージンの変装したものだった。英雄の庇護者であるオージンに乗せるために船を「寄せた」わけであり、その後のシグルズの英雄としての行動に大きな関わりのある行為であると考えられる。それを表現する vikja という動詞がこの場面でのシグルズにのみ用いられていることは重要である。

- # II skynja 調べる FM E.PH

ファーフニを倒した後、シグルズはレギンに言われたようにファーフニの心臓を焼く。それが十分に焼けたかどうかを「調べる」ためにシグルズは心臓を触った。その結果シグルズは鳥の声がわかるようになり、邪悪なレギンのたくらみを知りレギンを殺す。シグルズにとってはこの「調べる」ために心臓に触れるという行為は大きな意味を持っている、またその結果鳥の声がわかるというふつうの人間の能力を超える力を得ることも英雄としての要素に大きく関係しているものと思われる。

- # II neyða 強制する GRP 25.4.VH

シグルズが母方の叔父で予言者でもあるグリーピを訪ねた際にグリーピから自分の運命について聞きだそうとするが、グリーピはなかなか言わない。しかしついにグリーピが話す時に「お前シグルズがそれ（未来ことを話すこと）を私に「強制する」から話してやろう」と言う。この結果聞きだされたシグルズの未来は「死」まで含むものであった。普通の人間ならば知り得ない未来のことについて聞き出す場面で用いられているためこの動詞も重要であると考えられる。

- # II nemast 得る GRP 23.4.VH

未来のことを尋ねるシングルズに対してグリーピが「お前の人生には何も恥ずかしいことはない。立派な王よ。このことを「得」(「習得」) なさい。」と言う。王として、英雄としての誇りを強調している表現であろうか。

- ・ # II klyfja 乗せる FM H.PH klyfja e-t meðe-m

ファーヴニを殺した後で財宝を馬グラニ (Grani) に「乗せる」。この事件の後シングルズは「ファーヴニ殺し」(Fáfnisbani) と呼ばれる。財宝と名馬とその英雄を特徴づける事件の最後の場面ということを考えると英雄シングルズに特徴的な動詞と言える。

- ・ # II hrœðast 恐れる HB 9.8.VH

シングルズの死後、ブリュンヒルドも死に、二人は火葬にされ地獄へと赴く。その途中ブリュンヒルドは女巨人の館の門を通ろうとするときにその女巨人に罵られる。それに対して自分の身の上を語る。その中でオージンに眠らされた自分に対して、「恐れる」ことのないもの (シングルズ) がその眠りを破るとオージンが定めたと述べている。英雄として必要な要素である勇氣に関する表現であり、かつシングルズとブリュンヒルドの一連の物語の始まりである出会いの場面についての描写であるため重要である。韻律の影響がうかがえる。

- ・ # I gista 立ち寄る SD 26.5.VH

レギンを殺した後、南に向かっていたシングルズが山の上で盾でかこまれた中にヴァルキュリヤが眠っているのを見つける。このヴァルキュリヤはオージンに眠らされていたシグルドリーヴァ (ブリュンヒルド) であった。シグルドリーヴァがシングルズにルーン (秘密の知恵) やいくつかの助言を与える中で「四番目の助言として、もし邪悪な魔女が道中にいるなら、「立ち寄る」よりそのまま進むのが良い、たとえ夜であったとしても」と述べている。結果として自分の死につながるグズルーンとの結婚に対する警告であろうか。韻律の影響がうかがえる。

- ・ # II fliceja 逃げる SD 21.1.VH

シグルドリーヴァ (ブリュンヒルド) がシングルズにいろいろなルーンについて教えた後、シングルズにその後どうするかを選択を迫る。それに対してシングルズが「私は「逃げ」ない」と答える。英雄として重要な勇氣を示している表現である。

- ・ # II drukna 溺れる FM 11.4.VH

戦う前のやり取りの中でファーフニがシグルズに対して「ノルンの定めを岸の近くで得るだろう、お前は「溺れる」と述べる。特に英雄的な表現とは思われないが、シグルズの死を暗示しているのであろうか。

- ・ # II benja 殺す FM 25.5.VH

ファーフニを殺したシグルズに対してレギンが「お前は勝利を喜んでいる、剣グラムを草で拭いている。お前は私の兄を「殺し」た。私自身が少しはそれを引き起こしたのではあるが。」と述べている。シグルズはファーフニ殺しのシグルズとも呼ばれるようになる。竜ファーフニを殺すことは英雄として重要な要素であり、かつ殺した直後にファーフニの弟であるレギンがこの動詞を用いていることは注目に値する。韻律の影響がうかがえる。

● MEANING(10)

- ・ # III 馬具をつける * beita GH 19.1.VH

GH において、アトリを殺し、ヨーナクル王 (Jónakr) と結婚し息子をもうけたグズルーンが、自分とシグルズとの間の子であるスヴァンヒルドがヨルムンレク (Iqrmunrekr) に殺されたのを聞いてヨーナクル王との間の息子たちに復讐をするように扇動する。この作品の最後の部分でグズルーンがシグルズに向かって嘆く場面で「馬に「馬具をつけて」、ここに走ってきて」と頼んでいる。馬は英雄にとって必要不可欠な要素である。韻律の影響がうかがえる。

- ・ # III 独り占めする vera einvaldi e-t FM 38.6.VH

鳥の話がわかるようになったシグルズに鳥が「レギンを殺せば黄金を「独り占め」できるだろうに」と言う。富と英雄の関係を示唆している。韻律の影響がうかがえる。

- ・ # III 張りつめる spennna SD 9.5.VH

シグルドリーヴァ (ブリュンヒルド) がシグルズに出産を助けるルーンを教える中で「太股を「張りつめ」なければならない」と述べている。英雄と出産との間に何か特別な関係があるのだろうか。

- ・ # III 成長する * vaxa upp SF A.PH

シンフョトリの死およびそれにまつわる話が語られる中で、シグルズの父シグムンドの死後その妻でありシグルズの母であるヒョルディース (Hjördís) がヒャルプレク王 (Híalprekr) の息子アールヴィ (Álfi)

と結婚し、シグルズはそのもとで子供時代「成長した」。父が亡くなっているにも関わらず王のもとで「成長した」ことはシグルズにとっては大いなる幸運である。

- ・ # III 焼け死ぬ * brenna SD 31.5.VH

シグルドリーヴァ (ブリュンヒルド) がシグルズに与える助言のなかで「勇敢な戦士と争う場合は「焼け死ぬ」より戦うほうがいい」と述べている。「焼け死ぬ」は戦士にとって不名誉な死に方であって、戦闘で死ぬ名誉を強調しているのだろうか。韻律の影響がうかがえる。

- ・ # III 火傷をする * brenna FM E.PH

殺したファーフニの心臓を焼いているシグルズが焼けたかどうか調べるために指で触ってみて「火傷をする」。この結果鳥の話がわかるようになり、レギンに裏切られる前に殺すことが出来る。そして英雄としての旅が続けられる。そのためこの行為「火傷をする」は ENTRY のところで述べた「調べる (skynja)」(p. 117 参照) と同様にシグルズにとって非常に重要な行為である。

- ・ # III 一緒に旅をする * riða e-m í sinni SKS 3.4.VH

ファーフニを殺した後シグルズはグューキ王のもとを訪ね、王の娘グズルーンと結婚する。それから王の息子グンナルたちとブリュンヒルドを求めて「一緒に旅をする」。グンナルと一緒にであることがこの後続く一連の物語シグルズ、グズルーン、グンナル、ブリュンヒルドたちの物語の一つのポイントとなる。sinni に韻律の影響がうかがえる。

- ・ # III 違反する vinna til saka BSG 1.2.VH

お互いに誓いを立てたはずのシグルズに対して裏切られたと思ったグンナルがシグルズを殺そうとした。それに対してホグニが「シグルズが何を「違反した」のですか」と尋ねる。英雄たちにとって約束、誓いは絶対的な価値を持つものである。英雄の中でも一番に名をあげられるシグルズにだけこの表現が用いられていることは、誓いに「違反する」ことは重大な罪と考えられていたことを示しているのだろうか。saka に韻律の影響がうかがえる。

- ・ # III 生かす * spara FM 37.2.VH

鳥の話がわかるようになったシグルズに鳥が「彼(シグルズ)がレギンを「生かして」おくななんてなんて愚かなんだ」と言う。この一連の鳥の話から、裏切られる前にレギンを殺すことになるため、先の「独り

占めする」と共にシグルズに対する大いなる助言となっている。シグルズがレギンに対して力で優っていることを示しているとも考えられる。

- ・ 準備できている vera búinn GRP 18.3.VH

叔父グリーピに自分の将来についての予言を聞きに来たシグルズがなかなか予言を教えてくれないグリーピに対して「もう（馬に乗って）行く「準備は出来ている」、私の人生はどうなのですか」と言っている。

- ・ ENTRY + MEANING(50)

- ・ # IV vera 優れている GK-II 2.1.VH vera uf e-m

グズルーンが「シグルズはグンナル、ホグニより「優れている」とショーズレク (þjóðrekr) に語っている。傑出した英雄であるシグルズにふさわしい表現である。

- ・ # IV verða 会う GRP 33.1.VH verða fyr e-m

叔父のグリーピのもとへ未来のことを聞きに来たシグルズに他人の裏切りに「会う」と語る。裏切られるのが英雄に特有な運命であればこの表現もシグルズに特徴的なものと言えるだろう。

- ・ # IV taka 外す SD A.PH taka e-t af e-m

シグルズとシグルドリーヴァと名乗るブリュンヒルドが初めて出会う場面で、鎧を着せられて眠らされているブリュンヒルドの鎧をシグルズが「外す」。ヴァルキュリヤとして有名なブリュンヒルドと鎧の結びつきは重要であり、かつ今後大きな物語の中心人物となる2人の出会いの場面で用いられているため特徴的な表現と言える。

- ・ # IV knega 理解する SD 19.5.VH

シグルドリーヴァと名乗るブリュンヒルドがシグルズに魔法の言葉ルーンを教える中で「ルーンを正しく「理解する」と述べている。knegaは本来「出来る、能力」などを表す助動詞として用いられており、「理解する」はそれらと関連のある意味ではある。しかし英雄シグルズの場合のみ本動詞的な用いられ方をしている、かつルーンとの関わりであることを考えれば特徴的なものと言えるかもしれない。

- ・ # IV hefja 抱きしめる SKS 4.8.VH hefja e-t sér at armi

グンナルに扮したシグルズがブリュンヒルドの横に寝るが、間に剣グラムを置いてキスもしなければ、「抱きしめる」こともしなかった。これによりだまされたブリュンヒルドはグンナルの妻となり、後にシグルズ自身の死へとつながる悲劇のきっかけとなる。シグルズにとっては大きな転機に当たる場面で用いられており、特徴的な用法と言えるかも知れない。韻律の影響がうかがえる。

- ・ # IV fela 渡す SKS 4.10.VH

シグルズがグンナルと自らを偽ってブリュンヒルドの心を奪った後、ブリュンヒルドをグンナルに「渡す」。先に klyfja のところでも述べたがこの事件はシグルズにとって非常に大きな意味を持っているだけに、韻律の影響がうかがえるものの特徴的な用法であると言える。

- ・ # IV eiga 使う FM 28.5.VH

ファーフニを倒した後シグルズがレギンに対して「ファーフニの力に対して私は自分の力を「使った」と述べている。英雄が力を使うことは特徴的であり、それがシグルズにとって大きな敵であったファーフニに対しての力であるため、この用法はシグルズを特徴づけているものと思われる。韻律の影響がうかがえる。

- ・ # IV bjarga 埋める SD 33.2.VH

シグルドリーヴァと名乗るブリュンヒルドがシグルズにルーンを教える中で「あなたシグルズが死体を「埋める」と述べられている。英雄が勝利した後その相手の死体を「埋める」と考えると、英雄を特徴づけるものと言える。

- ・ # IV þyrma 守る GRP 47.4.VH/ SKS 28.5.VH

GRP 47.4.VH

グリーピが「ブリュンヒルドがグンナルにお前シグルズは誓いを「守らない」というかもしれない」と将来の不幸を示唆する言葉を述べている。韻律の影響がうかがえる。

SKS 28.5.VH

死ぬ間際にシグルズがグンナルに対して誓いを「守った」と述べている。どちらの場合もこの後のブリュンヒルド、グンナル、シグルズ三者の不幸なつながりと関わる表現である。また英雄と誓いの結びつきは重要である。

- ・ # IV vinna だます SKS 28.4.VH vinna grand viðe-t

シグルズがグンナルを「だまし」ていないと述べている。「だます」ことは英雄にとって恥ずべき行為であり、先に述べたþyrma に対応して特徴的な表現と言える。韻律の影響がうかがえる。

- ・ # IV verpa 襲う SKS 22.3.VH verpa eptir e-m

グトホルム (Guðthormr) に刺されたシグルズが一矢報いようとグトホルムを「襲った」。ただ倒されるのではなく、相手に反撃をするという行為は英雄にふさわしく特徴的と言える。eptir に韻律の影響がうかがえる。

- ・ # IV ráða 復讐する SKS 22.1.VH ráða til hefnda

ホグニ、グンナルが弟のグトホルムをそそのかしてシグルズを殺させるがその際にシグルズが一矢報いるために「復讐する（反撃する）」。英雄にとって復讐（反撃）は非常に重要な要素である。hefnd に韻律の影響がうかがえる。

- ・ # IV muna 望む RM 15.6.VH

レギンがグラムをシグルズに与えた後にファーヴニを殺すように言うのに対して「父の仇を討つよりも黄金の腕輪を「望む」ならフンディング王の息子達は笑うだろう」とシグルズが述べている。英雄と財産、名誉との関係を表している。韻律の影響がうかがえる。

- ・ # IV ljúga 破る BSG 2.4.VH

グンナルが「シグルズは誓いを立てたのにそれら全てを「破った」と述べている。「(誓いを) 守る (þyrma)」, 「だます (vinna grand viðe-t)」などと同様に誓いと英雄の関係は非常に重要なものである。

- ・ # IV gera 結婚する GRP 34.2.VH gera hleyti

「婚姻関係を行う」シグルズが叔父であるグリーピに未来のことを尋ねる中で「自分はグンナルのもとで「結婚し」、グズルーンと結婚する」のか」と述べている。韻律の影響がうかがえる。

- ・ reka 入れる RM G.PH

シグルズをそそのかしてファーヴニを殺させようとするレギンがグラムという刀をつくりそれをシグルズに与える。そのグラムの切れ味を試す場面でシグルズが川の流れに絹の房を「入れる」。刀グラムは英雄シグルズにとって非常に大切なものではあり、その切れ味に関する部分で用いられている点は考慮すべきかもしれないが、英雄そのものを直接特徴づける表現とは思われない。

- ・ ná 努力する FM 7.1.VH

ファーヴニが討たれ死ぬ間際にシグルズに向かって「もし「努力して」英雄達の友の間で育ったなら、立派に戦うところを見ることもあったろうが」と述べている。この ná は冗語的であるとも考えられるため、特徴的なものとは言えない。

- ・ ganga 生きる FM 2.2.VH

シグルズがファーヴニに剣を刺した後、自分の素性を隠して「母の無い子として「生きてきた」と述べている。「生きる」を「人生を進む」と理解すれば ganga にとっては普通の用法であり、また韻律の影響もうかがえる。

- ・ búa 関わる SKS 40.3.VH búa um e-t

ブリュンヒルドがシグルズの死を聞いて自殺する前に「自分の愛したのは他ではなくシグルズだけ、シグルズが女性の気まぐれと「関わる」と述べている。英雄に特徴的な表現とは思われない。

- | | | | |
|------------|-------|-----------|-------|
| * vinna | 傷つける | * verpa | 入れる |
| * vaða | 行く | * taka | 触れる |
| * sveipa | 抱きしめる | * strjúka | 拭く |
| * sjá | 気をつける | * setja | 集める |
| * rísta | 切る | * rísta | 引き裂く |
| * nema | 受け取る | * leysa | 離す |
| * launa | 返す | * kunna | 習う |
| * komast | 得る | * kljúfa | 割る |
| * hvetjast | そそのかす | * hlœða | 積む |
| * halda | 置く | * hafa | 考える |
| * gleðja | 喜ばせる | * gá | 注意を払う |
| * firrast | 離れる | * finna | 出会う |
| * eggja | 導く | * efla | 戦う |
| * drepa | 壊す | * bregða | 入れる |
| * bregða | 終わらせる | * bregða | つける |
| * þykkja | 考える | | |

ヘルギ (Helgi) 206 例

ヘルギと名のつく英雄は Helgi Hjörvarðssonr, Helgi Sigmundssonr と「ユングリంగా・サガ」の Helgi Hálfðanarsonr の三人いるが, Helgi Hálfðanarsonr は例も少なく (11 例), 独立した英雄としての分析は省略した。

ヘルギ H (Helgi Hjörvarðssonr HHV)

- ヒョルヴァルズとシグルリンの息子
- ヴァルキューリャのスヴァーヴァとの恋
- 母方の祖父の敵フロズマル (Hróðmarr) を倒す
- 巨人ハティ (Hati) を殺す
- ハティの娘フリームゲルズ (Hrímgæðr) が賠償を要求
- フロズマルの息子アールヴ (Álfr) に殺される

ヘルギ S (Helgi Sigmundssonr HH-I, HH-II)

- ヴォルスング一族
- シグムンドの息子
- フンディング王を倒し, その後フンディング殺しのヘルギと呼ばれる
- ホグニ王の娘シグルーンを巡ってグランマール (Granmarr) 王の息子たちと戦い, グランマール王たちだけでなく, ホグニ王まで殺す
- オージンの庇護を受けたシグルーンの弟ダーグ (Dagr) によって殺される
- 墓からシグルーンのもとへ戻る

ヘルギ (英雄詩) (206)

ヘルギ H (Helgi Hjörvarðssonr HHV) (59)

ヘルギ S (Helgi Sigmundssonr HH-I, HH-II)(147)

- ENTRY(2)

• # II njósna 偵察する HH-II A.PH njósna til e-s

HH-II の冒頭でヘルギ S がフンディング王を「偵察」に行ったことが述べられている。その後フンディング王を殺害し父の仇を討つ。そしてヘルギ S はフンディング殺しのあだ名を得る。父を殺されたことへ

の復讐の準備であり、英雄的行為と関係があるかもしれない。

- ・ # II dvala 遅らせる HH-I 50.12.VH

グズムンドたちとの戦いにおいて「ヘルギ S はもはや戦いを「遅らせる」ことはない」と述べられている。戦いを好む戦士にはふさわしい表現である。

• MEANING(5)

- ・ # III 予感がする * gruna um e-t HHV G.PH

ヘルギ H がアールヴと戦って死ぬ「予感がする」と述べている。未来について言及することは特殊な能力によるものである。この類の能力についての動詞は巫女、神々、一部の英雄たちにのみ用いられており、死後オージンのもとでエインヘリャルとなる一流の英雄にふさわしい表現である。

- ・ # III 上陸させる * foera HH-I 32.6.VH/ HH-II F.4.VH

HH-I 32.6.VH

グズムンドたちとの戦いでヘルギ S が戦士たちを陸地に「上陸させる」。

HH-II F.4.VH

HH-I での描写を引用する形で出てきている。

戦闘において指揮官として戦士たちを「上陸させる」ことは英雄にとっては至極当然の行為である。韻律の影響がうかがえる。

- ・ # III 死期を決める * ljósta e-t helstofum HHV 29.2.VH

ヘルギ H が巨人の娘フリームゲルズと戦っている際にアトリが「ヘルギ H がお前（フリームゲルズ）の「死期を決めて」しまっている」と述べている。巨人に勝つことも英雄にとっては重要な要素である。韻律の影響がうかがえる。

- ・ # III 鋭くする * hvessa HH-I 6.5.VH

生まれたばかりのヘルギ S について述べている場面で「目を英雄のように「鋭く」する」と書かれている。同じ hvessa を用いて「鋭く見る」はソールに対してのみ用いられており、目が鋭いこと戦士としての特徴として重要なものであると思われる。韻律の影響がうかがえる。

- ・ 考えられる * hyggja HH-II 50.2.VH

死んだ後のヘルギ S が墓に戻ってきてシグルーンと語り合った後に死者の国へ戻る。その後シグルーンが「ヘルギ S はオージン¹の館から戻ってきていると「考えられる」ならすでに戻って来ているだろう」と述べている。

ENTRY + MEANING(21)

- ・ # IV vísa そのかす HH-I 19.3.VH vísa e-m til e-s

ホズブロッド (Hǫðbroddr) と結婚することになったシグルーンがヘルギ S に向かって「あの王ホズブロッドを戦いに「そのかさ」なければ、私は彼と結婚する」と述べている。ヴァルキュリヤでもあるシグルーンが英雄ヘルギ S に対して言う言葉としてはふさわしく、問題解決を戦闘にゆだねる点も英雄に特徴的であると言える。韻律の影響もうかがえる。

- ・ # IV standa 支配する HH-II 30.10.VH standa á hálsi e-m

シグルーンをめぐる争いでその父ホグニも倒れる。ホグニの息子でシグルーンの弟のダーグ (Dagr) がオージンにいけにえを捧げ父の仇であるヘルギ S を倒す。そのダーグが「一番強く、王を「支配して」いたヘルギ S を倒した」との知らせをシグルーンのもとへ持ってくる。「王を「支配する」」ことは英雄として名誉なことであり、特徴づける表現と言えるかも知れない。hálsi が韻律の影響を受けている。

- ・ # IV láta 払う HH-I 12.1.VH láta uppi

フンディング王を殺したヘルギ S に対して、フンディング王の息子たちが賠償を求めたが、ヘルギ S は「払わ」なかった。当時の習慣であった賠償金を拒み、その息子たちとさえ戦う姿勢を示す節における表現であり、あくまで戦闘にこだわる英雄を描き出しているものと考えられる。

- ・ # IV láta 上げる HH-II 19.3.VH

シグルーンの婚約者であるホズブロッドとの戦いに向かうヘルギ S の軍船にホズブロッドの兄弟のグズムンドが「黄金の旗印を「上げている」のは誰か」と尋ねる。旗印を「上げる」ことが出来るのはその軍隊を率いる英雄である。そのためこの表現も英雄に特徴的なものである。

- ・ # IV biðja 集める HH-I 21.4.VH

ヘルギ S がシグルーンの婚約者であるホズブロッドを倒すために「軍隊を「集める」」。戦闘のための行為であり、英雄的な表現である。

・ slá 滞らす HH-II 44.8.VH

ダーグに討たれたヘルギ S が墓から出たことを知ったシグルーンがヘルギ S の元へやってきて「ヘルギ S が血（死者の露）に「濡れている」と述べる。この血を戦いで得た血と考えるならば、戦場で死ぬことを貴ぶ英雄にふさわしい表現と言えるが、単に討たれたときの自分の傷口からの血であると考えたと英雄に特徴的であるとは言えない。

* vega	襲う	* taka	着る
* stýra	指揮する	* skæva	動く
* nema	奪う	* liggja	留まる
* lýsa	示す	* kasta	脱ぐ
* fá	支払う	* dyljast	隠れる
* byggja	いる	* bregða	取り除く
* bera	勝っている	* ala	満足させる
* þryngva	支配する		

グンナル (Gunnarr) 127 例

- ギューキ王の息子
- ホグニ、グズルーンの兄
- ブリュンヒルドと結婚し、ブリュンヒルドにそそのかされシグルズを殺させる
- シグルズの死後アトリのもとへ嫁いだ妹グズルーンを訪ねる
- 財宝に目がくらんだアトリによって殺される

グンナル（英雄詩）(127)

- ENTRY(1)
- ・ # III fullvega 戦う SKS 33.2.VH

シグルズが死んだ後ブリュンヒルドがグンナルに対して述べる中で「戦って」こられたあなたグンナルを誰も非難しない」と言っている。戦士にとって戦うことは当然である。韻律の影響がうかがえる。

- MEANING(6)

- ・ # III 内密の話に呼ぶ * heita sér e-m at rúnom SKS 14.8.VH

だまされたと知ったブリュンヒルドにシグルズを殺すように頼まれたグンナルがホグニをどうすべきか「内密の話に呼ぶ」。英雄らしからぬ行為ではあるが、グンナル、ホグニによるシグルズ殺しは一連の物語において重大な事件であり、その場面で用いられているため重要であると考えられる。韻律の影響がうかがえる。

- ・ # III 思い悩む sveipa SKS 13.3.VH

だまされたと知ったブリュンヒルドにシグルズを殺すように頼まれたグンナルが「思い悩む」。ブリュンヒルドの頼み、シグルズとの英雄同士の信頼関係というこの物語における重要な要素を対象としている。韻律の影響がうかがえる。

- ・ # III 演奏する hrcera AM 66.2.VH/ slá AM 66.3.VH

グズルーンが嫁いだアトリがグズルーンの願いを聞いてシグルズの復讐と財宝の奪還に乗り出し、グンナル、ホグニ兄弟と戦う。グンナル、ホグニ兄弟は敗れ、グンナルは財宝の在処を知っているために囚われの身となり、両手を縛られている。そこにグンナルの妹であるグズルーンが琴を差し入れる。そのことをグンナルは足で「演奏する」。それは非常に上手だった。音楽が英雄の素養の一つと考えられていたのであろうか。韻律の影響がうかがえる。

- ・ # III かき鳴らす sveigja OD 29.6.VH

グンナルを慕っていたアトリの妹オッドルーンが囚われの身となったグンナルのために宴会を開き、そこでグンナルがハーブ（琴）を「かき鳴らす」。上で述べた「演奏する」と同様に英雄と音楽との関係を示している。

- ・ 推測する * ráða AM 22.6.VH

グンナルの二番目の妻グラウムヴォル (Glaumvǫr) が自分の見た夢（グンナルが絞首台に吊るされていて、蛇がグンナルを食べる）についてグンナルに語る。そしてそれについて「推測」しろと言う。韻律の影響がうかがえる。

- ・ がっかりする * hnipna GK-II 7.1.VH

グズルーンがシングルズについて嘆いている中で「グンナルはホグニがシングルズが怪我で死んだと私に告げたとき「がっかりした」と言っている。韻律の影響がうかがえる。

• ENTRY + MEANING(11)

- # IV missa 死ぬ AK 11.4.VH

アトリからの招待を受けて旅立つ前にグンナルが「もしグンナルが「死ねば」、狼が財宝を支配するだろう」と述べている。missa は他のところでは「失う」という意味で用いられており、それほど特徴的な表現とは思われない。しかし属格主語を取って英雄に用いられている点は少し特殊ではある。

- # IV láta 変える SKS 65.5.VH

ブリュンヒルドが死ぬ間にグンナルに「シングルズと一緒に死んだ戦士がみんな入れるくらいに館を「変えて」くれ」と頼む。戦死した英雄が入れる館とはオージンの館を連想させ、それだけの力がグンナルにあることを示唆している表現かもしれない。

- # IV halda 誓う BSG 18.7.VH halda eiðom viðe-t

グンナルがシングルズに対して以前に「誓っていた」。英雄にとって誓いは非常に大事な要素であり、その誓いを破ってシングルズを殺した場面でこの表現が用いられていることは特徴的である。

- # IV næma 殺す BSG 1.4.VH næma e-t fiqrvi (命を「取る」)

ホグニがグンナルに向かって「シングルズを「殺そう」なんて」と述べている。シングルズと言う一級の英雄を「殺す」行為は非常に大きな意味を持っており、特徴的な表現の可能性がある。fiqrvi が韻律の支配を受けている。

- vinda 向ける AK 6.1.VH

シングルズを殺されたグズルーンはアトリの元へ嫁いだ。そのアトリ王がグズルーンの兄たちグンナル、ホグニを財宝目当てに自分たちの城に来させるために使者を使わす。その使者の話を聞いた後グンナルがホグニにこの話をどう考えるのかを聞くために頭をホグニに「向けた」。特に英雄的な行動とは結びついていない。

- vera 縛る AK 29.2.VH vera í bǫndom

アトリの罠にかかってグンナルが「縛られた」。特に英雄的な行動とは結びついていない。

・ hroera 行く BSG 13.1.VH hroera fót

グンナル、ホグニ、グズルーン、ブリュンヒルドたちがシグルズに死について語っている中で、グンナルが「行く」。hroera はほかの場面で「動かす」の意味で用いられており、ここでも「足を動かす」と考えられるので特徴的とは言えない。

* sjá 訪ねる * ráða だます

* knýja 弾く * hafa 思われる

ホグニ (Hogni) 61 例

- ギューキ王の息子
- グンナルの弟、グズルーンの兄
- シグルズの死後アトリのもとへ嫁いだ妹を訪ねる
- 財宝に目がくらんだアトリによって殺される

なお「ユングリング・サガ」に4例ホグニという名の王が登場するが、別人であるため分析対象には加えなかった。

ホグニ (英雄詩) (61)

- ENTRY(1)

・ # II verjast 戦う AK 19.6.VH

アトリとの戦いにおいてホグニが「七人を切り、八人目を火の中へ投げ込んだ」の後に「ホグニはこのように「戦う」必要があった」と述べられている。ホグニの最期での超人的な戦闘を描いており、英雄にふさわしい表現である。

- MEANING(1)

・ # III 投げ込む * hrinda AK 19.4.VH

アトリとの戦いにおいてホグニは非常に勇敢に戦い七人の戦士を切り、八人目を「火の中へ「投げ込んだ」」。verjast で述べたように英雄にふさわしい超人的な戦闘の場面で用いられている。韻律の影響がうかがえる。

- ENTRY + MEANING(7)

gerast 出発する AM 11.1.VH gerast heiman

ホグニの妻でルーンに長けているコストベラ (Kostbera) がホグニがアトリの罠に向けて出発するときに「「出発」するのですね」と述べている。

* níta 断る * kløkkva 怯える

* heita 婚約させる * gætast 気にする

* óast 恐れる * árna させる

グズルーン (Guðrún) 412 例

- ギューキ王の娘
- グンナル, ホグニの妹
- 最初シグルズと、次ぎにアトリと結婚する
- 兄たちの復讐のため、自分とアトリとの間に生まれた息子を殺してアトリに食べさせる
- ホグニの息子ニヴルング (Niflung) と共にアトリを殺す
- その後、ヨーナクル (Jónakr) 王に嫁ぎ3人の息子を得る
- シグルズとの間に出来た娘スヴァンヒルドの復讐をするようにその3人の息子たちを扇動する
- 3人の息子たちは死ぬ

グズルーン (英雄詩) (412)

- ENTRY(15)

• # II snýta 殺す AM 85.5.VH

グズルーンがアトリに嫁いだ後、そのアトリが財宝を奪うためにグンナル, ホグニ (グズルーンの兄弟) を殺す。それに対する復讐としてグズルーンはアトリと自分との間に生まれた息子たちを殺した。そのことを知ったアトリがグズルーンに対して「お前はアトリの一族 (息子) を「殺した」と責めている。このAMにおいて「身内を殺すこと」への復讐は「身内を殺すこと」である点を強調しているのであろうか。韻律の影響が見られる。

• # II lyfja 殺す AM 78.4.VH lyfja e-m elli

snýta で述べたように自分とアトリとの間に生まれた息子を殺す場面でグズルーンが息子たちに「私 (グズルーン) はお前たち (息子たち) を「殺す」ことを望んでいる」と述べている。自分の息子を殺すこ

とで復讐を果たすという異常ではあるが重要な場面で用いられている。韻律の影響が見られる。

- ・ # I lækna 治す GK-II 39.7.VH
- ・ # II líkna 世話をする GK-II 39.7.VH

アトリが不吉な夢を見たことに対してグズルーンが「私があなたを焼き始めると、例えあなたのことを嫌っていても「世話をして」、「治す」でしょう」と述べている。グズルーンのヴァルキュリヤの側面（特殊な能力を持つ女性英雄）との関わりを示していると考えられる。両方とも韻律の影響が見られる。

- ・ # II kveina 嘆く

GK-I 1.7.VH

シングルズの死んだ後その傍らで悲しんではいたが、他の女たちのように手を打ったり、「嘆い」たりはしなかった。

GK-II 11.7.VH

GK-I 1.7.VH と同じ場面の描写をグズルーン自身が述べている。「私は他の女たちのように手を打ったり、「嘆い」たりはしなかった」。どちらの例においても非常に強い女性としてグズルーンを描いている。韻律の影響がうかがえる。

- ・ # II hrjóðast 脱ぐ AM 49.4.VH hrjóðast ór e-m

アトリとグンナル、ホグニとの戦いにおいてグズルーンはグンナルの側について戦うために上着を「脱いで」刀を取り、アトリの戦士を倒した。妻からヴァルキュリヤへの変身を表しているのであろうか。韻律の影響が見られる。

- ・ # II hræfa 耐える AM 71.7.VH hræfa um e-t

グンナル、ホグニを殺された後グズルーンがアトリに対して「ホグニが生きている間は何でも「耐えた」と述べている。グズルーンの精神的強さを表している。韻律の影響がうかがえる。

- ・ # II hnafa 切り落とす GH 12.5.VH

自分とヨーナクル王との間に生まれた息子たちを、自分とシングルズとの間に生まれた娘スヴァンヒルドの復讐へ駆り立てるためにいろいろと経験したこと（復讐）を語る中で「アトリとの間の息子たちの頭を「切り落とす」までは償いを得ることはなかった」と述べている。復讐に対する執着の強さを示している表現である。韻律の影響がうかがえる。

- ・ # II hjúfra 泣く GK-I 1.5.VH/ GK-II 11.5.VH

GK-I 1.5.VH

シグルズの死後その傍らに悲しんで座っているグズルーンが「泣く」ことはしなかった」と述べられている。

GK-II 11.5.VH

GK-I での状況を自分自身で述べている。

共にグズルーンの精神的強さを表しているのであろうか。両者とも韻律の影響が見られる。

- ・ # II hoelast 自慢する AM 84.4.VH

アトリに向かって自分たちの息子を殺したことを述べる最後に部分で「私はそれを「自慢は」しない」と言っている。復讐のために必要であったとは言え、自分の行った行為のむごさを自覚している表現である。韻律の影響がうかがえる。

- ・ # II hálsa 抱く GK-I 13.7.VH/ GK-3 4.1.VH

GK-I 13.7.VH

シグルズの死後、悲しんでいるグズルーンに対してキューキ王の娘グッルンド (Gullrond) (グズルーンの姉妹) が次のように言う「シグルズを見て、キスしなさい、かつて彼を「抱いた」ように」。グズルーンとシグルズとの愛情を強調している。韻律の影響がうかがえる。

GK-3 4.1.VH

浮気の疑いをかけられたグズルーンがアトリに対して「ショーズレクを「抱いた」だけ」と弁明している。韻律の影響がうかがえる。

- ・ # I grýma 悪意を抱く SKS 60.8.VH

ブリュンヒルドがグンナルに語る中で「グズルーンが寝床にいるアトリに刃先を向けて「悪意を抱く」と述べる。アトリへの復讐の気持ちを強調している。韻律の影響がうかがえる。

- ・ # II gleyma 忘れる GK-II 24.1.VH

グリームヒルド (Grímhildr) のつくった飲物を飲んだグズルーンがグンナル、ホグニたちのことを「忘れた」と述べられている。グリームヒルドは以前にもシグルズがブリュンヒルドを「忘れる」ように計略をめぐらせている。ここでは悲惨な復讐に対する戸惑いの気持ちが表されている。韻律の影響がうかがえる。

- ・ # I fullhyggja 一番愛している GH 15.4.VH

殺されたスヴァンヒルドについて「子供たちの中で「一番愛していた」と述べている。スヴァンヒルドが殺されたことに対する復讐をするように他の息子たちに働きかけている作品であるため、スヴァンヒルドに対するグズルーンの思いは重要なポイントとなる。

- ・ # II vexa ワックスをかける AM 103.3.VH

グズルーンがアトリに対してアトリの死体を包む経帷子に「ワックスをかけたい」と述べている。戦死者を選ぶ女ヴァルキュリヤとしての能力に関わる表現であろうか。他に2例見られる vexa とは別の動詞。韻律の影響がうかがえる。

● MEANING(17)

- ・ # III 欺瞞に満ちている * leika tveim skiðldom AM 74.8.VH

グズルーンは兄弟を殺されたことへの復讐を考えているにも関わらず、アトリに嘘をつく。グズルーンは「欺瞞に満ちている」と述べられている。非英雄的行為である「欺瞞」ですら復讐のためには許されることを示しているのだろうか。韻律の影響がうかがえる。

- ・ # III 押しのける * hrinda GH 13.3.VH

復讐をけしかける話の中でグズルーンは自分が実の息子を殺してまで復讐した話をする。そのことに対して「私はノルンの囲い（運命）を「押しのけたかった」と述べている。復讐と運命との関わりを表している表現である。

- ・ # III 手を掛ける festa hendr AM 49.8.VH

グンナル、ホグニを守るために刀を抜いたグズルーンについて「彼女は「手を掛ける」ときはいつでも戦いに長けている」と述べられている。ヴァルキュリヤとしてのグズルーンを表している。

- ・ # III 手に落ちる koma í hendr e-s AM 56.6.VH

アトリがグズルーンとの関係を悔やんでいる中で「あなたが私たちの「手に落ちた」時から滅多に平安はなかった....」と述べている。アトリとグズルーンの結婚は結果的に大きな悲劇をもたらしている。hendr に韻律の影響がうかがえる。

- ・ # III ためらう hvarfa GK-II 6.1.VH

シグルズの死についてグンナルに尋ねるのを長いこと「ためらった」。シグルズの死はグズルーンにとって大きな出来事である。韻律の影響がうかがえる。

- ・ # III こらえる varna viðe-m AK 30.7.VH

グンナル、ホグニの死を聞いたグズルーンが涙を「こらえた」。グズルーンの精神的強さを示している。韻律の影響がうかがえる。

- ・ # III 身体を屈める * hníga viðe-m GK-I 15.1.VH

シグルズの死体を見てグズルーンが枕に「身体を屈める」。悲しい感情を身体で表現している。グズルーンの感情と関わる表現である。韻律の影響がうかがえる。

- ・ # III 寂しく思う * sakna GK-I 20.1.VH

「シグルズがいなくて「寂しく思う」と述べられている。グズルーンの感情と関わる表現である。韻律の影響がうかがえる。

- ・ # III 偲ぶ * erfa AM 75.2.VH

グズルーンがグンナル、ホグニを「偲ぶ」ための宴会を準備した。グズルーンの感情と関わる表現である。韻律の影響がうかがえる。

- ・ # III 軽やかに歩く * skæva AK 37.1.VH

息子たちを殺した後アトリの元に酒、つまみなどを運ぶ際にグズルーンは「軽やかに歩く」。復讐の一部を終えた満足感を表しているのであろうか。韻律の影響がうかがえる。

- ・ 手を入れる taka í e-t GK-3 7.4.VH

グズルーンが煮えたぎる釜に「手を入れる」前に 700 人の戦士が広間に入った。熱い湯に手を入れることはショーブレクとの関係での自らの身の潔白を晴らすための行為である。

- ・ 座らせる leggja AM 77.2.VH

グズルーンはグンナル、ホグニを殺された復讐にアトリと自分との間の子供を殺す時にその子供たちを「座らせる」。

- ・ ため息をつく verpa qndo SKS 29.1.VH

シグルズが死ぬ際にグズルーンが嘆いて「ため息をついた」。

- ・ 選び出す * velja GH 7.4.VH/ kjósa e-t af e-m GK-II 34.1.VH

GH 7.4.VH

スヴァンヒルドの復讐をさせるためにグズルーンが箱からシグルズの兜を「選び出し」、それを息子たちのところへ持ってくる。

GK-II 34.1.VH

「王たちの中からアトリを「選び出した」のは私だ、しかしいいやいや結婚した」と述べている。

- ・ 酔わせる * drekka AK 15.4.VH

アトリの招待に応じてグンナル、ホグニがやって来た時グズルーンは少し「酔わせられていた（酔っぱらっていた）」。兄たちが殺されることを知っているグズルーンの不安な気持ちを表しているのか、または酔っていることによってこの後のグズルーンの発言に対する信頼性を弱めているのか。

- ・ 気遣う * gá AK 41.8.VH

グズルーンがアトリとの間の息子を殺したことがわかった後、騒然とする中で、グズルーンは黄金を家来たちに分け与えた。彼女は神殿のことはまったく「気遣わ」なかった。

- ・ （家から出ないように）助言する * letja e-t heiman AM 48.2.VH

アトリの招待に応じてやってきたグンナル、ホグニに対してグズルーンが「（家から出ないように）助言した」。韻律の影響がうかがえる。

● ENTRY + MEANING(57)

- ・ # IV láta 復讐する AK 43.8.VH láta e-t giöld e-s

兄グンナル、ホグニを殺されたグズルーンがアトリに「復讐する」。英雄にとっての特徴的な行動である復讐を表しており、グズルーンが女性とは言え、英雄のカテゴリーに入る存在であるため特徴的な表現と言える。

- ・ # IV gœða 悪くなる AM 71.6.VH gœða á

アトリにグンナル、ホグニを殺されたグズルーンが特にホグニが死んだのを知らされたときにこれから自分が「悪くなる」と述べて、英雄の特徴の一つである復讐を暗示している。特徴的な表現と言えるかも知れない。

- ・ # IV vega 運ぶ GH 10.4.VH

グズルーンが自分とヨーナクル王との間に生まれた息子たちを、自分とシグルズとの間に生まれた娘スヴァンヒルドの復讐へ駆り立てるためにいろいろと経験したこと（復讐）を語る中で「私は三回英雄たちを」運んだ」と述べている。これはシグルズ、グンナル、ホグニというグズルーンにとって大切な人を火葬するために「運んだ」ことを示唆している。グズルーンがこの三人の英雄たちにとって不幸（死）をもたらす存在であることと関係があるかもしれない。韻律の影響がうかがえる。

- ・ # IV stríða 戦う AM 76.6.VH

グズルーンが兄たちの復讐のためにアトリたちと「戦った」。女性の英雄としての特徴と考えられる。韻律の影響がうかがえる。

- ・ # IV skipta 手配する AM 79.3.VH

兄たちへの復讐のためにグズルーンがアトリとの間に生まれた息子たちの首を切り落とすように「手配した」。非常に重要な復讐に関わっている。韻律の影響がうかがえる。

- ・ # IV reifa 運ぶ AK 35.4.VH

グズルーンが貢ぎ物（アトリとの間に出来た息子の死体からつくったもの）をアトリに「運ぶ」。グズルーンの復讐を特徴づける行為との関わりからすれば重要な表現と言える。

- ・ # IV lesa 集める GK-II 11.3.VH

グズルーンがシグルズの死体を「集める」。グズルーンとシグルズとの直接的関わるを表現している。韻律の影響がうかがえる。

- ・ # IV leiða 一緒に暮らす SKS 41.4.VH leiða e-t aldri

シングルズが死んだのをグズルーンが嘆いているのを聞いたブリュンヒルドが「グズルーンがシングルズと一緒に暮らす（人生を送る）」ことは無い」と述べている。シングルズ、グズルーン、ブリュンヒルドの関係をよく表している場面で用いられている。

- ・ # IV leggja キスする GK-I 13.6.VH leggja munn viðe-t

グズルーンが死んだシングルズに「キスをする」。グズルーンのシングルズに対する愛情を表している。韻律の影響がうかがえる。

- ・ # IV hreyta 投げる AM 46.4.VH

アトリが兄たち（グンナル、ホグニ）に対して刀を向けたのを知った時、グズルーンは首輪を「投げた」。兄たちを守るためにヴァルキュリヤとして戦うことを意味しているのだろうか。韻律の影響がうかがえる。

- ・ # IV hafa 殺す AM 51.3.VH hafa e-t í helio

アトリがグンナル、ホグニを討とうとしたときにグズルーンが兄たちを守るためにアトリの戦士を「殺す」。女性戦士としての特徴を描いている。韻律の影響がうかがえる。

- ・ # IV hafa 結婚する GK-II 34.4.VH

シングルズの死後グリームヒルドに勧められてアトリとの結婚を承諾する場面で用いられている。一連の物語の中でアトリとグズルーンとの結婚は最終局面へ向かう大きな出来事である。

- ・ # IV ganga 結婚する GK-II 27.2.VH ganga meðe-m

グリームヒルドに結婚を勧められている際に「シングルズ以外の戦士とは「結婚する」ことはない」と述べている。シングルズとの強い結びつきを表している。

- ・ # IV festa 手を掛ける AM 49.8.VH festa hendr

アトリたちとグンナル、ホグニが戦っているのを見たグズルーンが戦いに参加する場面での描写。hendrが韻律の影響を受けている。

- ・ # IV efna 守る AM 104.3.VH

グズルーンが約束を「守って」アトリを殺した。約束を守ること、復讐という英雄にとって重要な事を表現している。韻律の影響がうかがえる。

- ・ # IV bella 喜ぶ GK-II 29.2.VH bella glaumi

シグルズの死を悲しんでいるグズルーンがグリーンヒルドにアトリとの結婚を勧められるなかで「私は「喜ぶ」ことは出来ない」と述べている。シグルズへの強い思いがうかがえる。glaumi に韻律の影響がうかがえる。

- ・ synja 取り除く GK-3 8.8.VH synja e-s fyrir e-t

アトリとの会話の中でグズルーンは「過ちを「取り除く」必要がある」と述べている。韻律の影響がうかがえる。

- ・ létta 止める GK-II 31.9.VH

シグルズが死んで嘆いているグズルーンにグリーンヒルドがアトリとの再婚を勧める。それに対して拒否することを「止めない」と述べている。韻律の影響がうかがえる。

- ・ hefja 埋める AM 102.8.VH hefja e-t út

グズルーンが兄たちの復讐を行い、アトリを殺す。死ぬ間際にアトリがグズルーンに「私アトリを「埋めて」くれ」と言う。英雄的な特徴と結びつく表現ではない。

- ・ drýgja 増やす AM 82.5.VH

アトリに復讐するためにアトリと自分の間に生まれた子を殺し、その頭蓋骨から杯をつくったグズルーンがアトリに飲物を「増やす」(注ぎ足す)。韻律の影響が見られる。

* yppa	開ける	* verja	包む
* vaða	突進する	* telja	期待する
* svíkja	だまし取る	* spilla	死ぬ
* spilla	殺す	* slá	叩く
* skera	首を切り落とす	* skella	切り落とす
* sá	まき散らす	* roekja	心配する
* roeða	話しかける	* ráða	望む
* níta	拒む	* mæla	嘘をつく
* lokka	誘惑する	* komast	行く
* kjósa	選び出す	* hverfa	向く
* hrinda	追い払う	* hlaða	身につける
* grafa	壊す	* gráta	嘆く
* gá	気にする	* fljóta	泳ぐ
* fara	進み出る	* falla	失う
* drekka	葬式を行う	* bregða	降ろす
* blóta	殺す	* bjóða	示す
* bera	言う	* benda	示す
* auka	子供をもうける	* æxla	用意する
* árna	行う		

ブリュンヒルド (Brynhildr) 234 例

- ブズリ (Buðli) の娘
- アトリの妹
- ヴァリュキュリヤ
- シグルズと結婚を約束するが、だまされてグンナルと結婚する
- グンナルをそそのかしてシグルズを殺させ、その後自殺する

ブリュンヒルド (英雄詩) (234)

- ENTRY(5)
- # II sveltast 死ぬ OD 19.7.VH

グンナルの死を嘆いているオッドルーンが出産の苦しみにいるボルグニユ (Borgny) に対して過去の出来事を語る中で「ブリュンヒルドがシグルズの元で「死んだ」と述べている。ブリュンヒルドとシグルズの関係を表している。韻律の影響もうかがえる。

- ・ # II miðla 引き裂く SKS 47.7.VH

グンナルをそそのかしシグルズを殺させた後、ブリュンヒルドがそのシグルズを追って死ぬ時に、自分の身を刀で「引き裂いた」。ブリュンヒルドの激しい性格を表している。韻律の影響がうかがえる。

- ・ # II glata 殺す HB 4.6.VH

地獄へ向かうブリュンヒルドに対して巨人の女が「お前がグンナル、ホグニを「殺し」、その館を滅ぼした」と述べている。激しい気性のブリュンヒルドにふさわしい表現である。韻律の影響がうかがえる。

- ・ # II gefast 結婚する SKS 37.6.VH

アトリが妹のブリュンヒルドに「結婚し」なければ財産は分けないと言う。シグルズをめぐる一連の話においてブリュンヒルドとグンナルの結婚は大きな意味を持っている。それについてこの gefast で言及されている。

- ・ # II goela 喜ばせる SKS 9.3.VH

ブリュンヒルドがシグルズとグズルーンとの間を嫉妬して「醜い考え（復讐）によって自分を喜ばせるだけ」と述べている。この三者の関係が一連の物語で悲劇を生み出す。韻律の影響がうかがえる。

● MEANING(7)

- ・ # III 眠っている * sofa GRP 15.1.VH/ SD 2.2.VH

GRP 15.1.VH

シグルズが叔父グリーピの元で未来のことを尋ねた際にグリーピが「山の上に王の娘 (ブリュンヒルド) が鎧を着て「眠っている」」述べる。

SD 2.2.VH

シグルズが山の上で鎧を着て横たわっている女性と出会い、鎧をはずす。そしていろいろと質問する。それに対してシグルドリーヴァ (ブリュンヒルド) が「私は長い間「眠っていた」と答える。ブリュンヒルドはオージン (神) により眠らされシグルズ (英雄) により起こされる。そしてそこから悲劇が始まる。

- ・ # III 吹き出す * fnoesa GK-I 27.6.VH

シグルズが怪我をしたのを見たときブリュンヒルドが毒を「吹き出した」。グズルーンの立場を中心とした作品であるためブリュンヒルドを魔女のように描いたのであろうか。事実ブリュンヒルドはヴァルキュリヤとして人間を越える能力を持っていた。

- ・ # III ヴァルキュリヤになる geta hiálm OD 16.2.VH

グンナルがブリュンヒルドに「ヴァルキュリヤになれ」と命じた。ブリュンヒルドはヴァルキュリヤの代表としてその名をあげられる存在であるため、この意味がブリュンヒルドにしか用いられていないことは当然であると思われる。hiálm に韻律の影響がうかがえる。

- ・ # III あしらう skipa GRP 49.4.VH

シグルズが叔父グリービに未来のことを尋ねる最後の方の部分でグリービが「ブリュンヒルドがお前を「あしらう」と述べる。それに続いて「グンナル、シグルズがブリュンヒルドに魔法を使う」とも述べている。シグルズとブリュンヒルドとの不幸な関係を暗示する表現である。

- ・ 崩れ落ちる * hníga SKS 48.1.VH

グンナルをそそのかしシグルズを殺させた後、ブリュンヒルドがそのシグルズを追って死ぬ前に長枕に「崩れ落ちた」。韻律の影響がうかがえる。

- ・ 確信する verða viss e-s HB 13.5.VH

地獄へ向かう道中で巨人の女に対してブリュンヒルドが「私はグンナル、グズルーンたちが私をだましたことを「確信した」と述べている。韻律の影響がうかがえる。

- ・ 押し返す * hrinda SKS 43.1.VH

シグルズが死んだ後、思いを果たしたブリュンヒルドがシグルズの後を追って死のうとするのをグンナルたちが止めようとする。しかしブリュンヒルドはそれらを「押し返した」。韻律の影響がうかがえる。

● ENTRY + MEANING(22)

- ・ # IV vega 与える SD C.PH

オージンが自らの意に反して別の英雄を勝たせたブリュンヒルドに罰として眠りの刺を刺す際に「これから先は決して勝利を「与える」ことはない」と宣告している。戦死者を選ぶ女ヴァルキュリヤとしての特徴と深く結びついている表現であり重要である。

- ・ # IV rekja 織る HB 1.6.VH/ OD 17.2.VH

HB 1.6.VH

ブリュンヒルドには「地獄にシグルズを訪ねて行くよりも布を「織る」ほうがあっている」と述べられている。

OD 17.2.VH

ブリュンヒルドが布を「織り」、人々と国とを持っていた（支配していた）。どちらの場合も *borða* が韻律の影響を受けていることがうかがえるが、ヴァルキュリヤは人の人生を紡ぐとされている^{注2}ため特徴的な表現なのかも知れない。

- ・ # IV strengja 強くなる GK-I 27.2.VH

シグルズの死後ブリュンヒルドが「強くなる」。韻律の影響が見られる。

- ・ # IV ráða 与える

SD 22.1/ 23.1/ 24.1/ 26.1/ 28.1/ 29.1/ 31.1/ 32.1/ 33.1/ 35.1/ 37.1

þat ræðek þér it のパターンになっている。

シグルズに助言を「与える」。戦士を庇護するヴァルキュリヤとしては当然の表現である。

- ・ # IV leika 望む SKS 39.3.VH leika e-m í mun

シグルズを殺させた後ブリュンヒルドが自らの身の上を話す場面で「シグルズを「望んでいた」と述べている。シグルズとブリュンヒルドとの関わりは一連の物語において中心となるものであるが、この表現でシグルズへの思いが表されている。mun に韻律の影響がうかがえる。

- ・ # IV hafa 抱きしめる SKS 6.5.VH hafa e-t sér á armi

だまされたと知ったブリュンヒルドが「シグルズを腕に「抱きしめたい」と語る。hafa を用いているところから単に抱くのではなく、抽象的に所有することも意図しているのかも知れない。シグルズとの関係で用いられているため特徴的な表現かも知れない。

^{注2} 菅原 1984, p.68

- ・ komast 生まれる SKS 45.7.VH komast fyr kné móður

シングルズを殺させた後自らも死のうとするブリュンヒルドについてホグニが「彼女は「生まれる」時からねじまがって出てきた」と述べている。韻律の影響が見られる。

- ・ hafna 失う SKS 31.7.VH

シングルズが死んだのを知ってグズルーンが嘆くのを聞いたブリュンヒルドが笑うのを見たグンナルが「どうして顔色を「失う」のか」と尋ねる。韻律の影響がうかがえる。

- ・ ganga 捨てる SKS 14.6.VH ganga frá e-m

ブリュンヒルドがグンナルを「捨てる」ことをグンナルがしばしば考える。

- ・ beiða 泣かす GK-I 23.6.VH beiða e-t gráz

シングルズが死んで嘆いているグズルーンをブリュンヒルドが「泣かせた」。gráz に韻律の影響がうかがえる。

- | | | | |
|------------|--------|-----------|-------|
| * vinna | 害を加える | * týna | 殺す |
| * smjúga | 身につける | * setjast | 起き上がる |
| * hvetjast | 大きくする | * hvetja | 怒らせる |
| * heita | 婚約する | * gerast | 始める |
| * finna | 考え出す | * binda | まみれる |
| * bera | 生まれ変わる | * þryngva | 圧迫する |

シグルーン (Sigrún) 110 例

- ホグニ王の娘
- ヴァリュキュリヤ
- ヘルギ H と結婚する

シグルーン (英雄詩) (110)

- ENTRY(0)
- MEANING(6)
- ・ # III 魔法で呼び戻す kjósa HH-II 29.4.VH

王でさえ運命に抵抗できないと述べられた後にシグルーンが「私は死んだ人を生き返らせたい」と言う。戦闘での運命を司るとされるヴァルキュリヤ^{註3}にはふさわしい動詞である。

- ・ # III 和らげる * svefja HH-II 42.10.VH

死んだヘルギ S が墓に戻ってきて、その怪我をした傷口からの血を「和らげる」ことを妻であるホグニ王の娘でヴァルキュリヤのシグルーンに頼む。ヴァルキュリヤとしての能力を表している。韻律の影響がうかがえる。

- ・ もたれかかる felast HH-II 29.6.VH

シグルーンがヘルギ S に対して「死んだ者を生き返らせたい、そしてあなた（ヘルギ S）の胸に「もたれかかれる」ものならば」と述べている。韻律の影響がうかがえる。

- ・ 涙を流す * gráta HH-II 45.5.VH

ヘルギ S がシグルーンに「ヘルギ S が血にまみれたのを引き起こしたのはお前だ。お前は眠る前につらい「涙をながす」。その涙が血のように落ちる」と述べている。韻律の影響がうかがえる。

- ・ 若くして死ぬ * verða skammlíf HH-II R.PH

死んでしまったヘルギ S が墓に戻ってきてシグルーンと話をする。しかしヘルギ S は再び死者の世界に戻ってしまい、結局シグルーンは「悲しみにより「若くして死ぬ」。これに続いて「その後ヘルギ S、シグルーンは生まれ変わったと信じられている」と述べられている。

- ・ よりかかる * hníga HH-II 25.4.VH

シグルーンの親兄弟たちとホズブロッドを含むグランマルたちとの戦いの後、シグルーンが瀕死の状態の婚約者ホズブロッドのもとへ行き「「よりかかる」ことはない」と述べている。韻律の影響がうかがえる。

● ENTRY + MEANING(10)

- ・ # IV vinna 止める HH-II 28.5.VH

シグルーンをめぐる争いに勝ったヘルギ S のもとへ来たシグルーンに対してヘルギ S が「戦いを「止める」な」と述べている。戦いを司るヴァルキュリヤにふさわしい。韻律の影響がうかがえる。

^{註3} 菅原 1984, p.68

- renna しがみつく HH-II E.PH renna á e-t

ホズブロッドと結婚することに決まったシグルーンがヘルギ S を探して、そして会えたときに彼の首に「しがみついた」。

- hirða 心配する HH-II 18.1.VH

ホズブロッドとの結婚を知らせに来たシグルーンに向かってヘルギ S が「ホグニの怒りも、一族の怒りも「心配する」な」と述べている。韻律の影響がうかがえる。

- * ugga 怯える * sitja 留まる
- * soekja 捜す * soekja つかむ
- * lifa 暮らす * huggast 悲しむ
- * brjóta 破る

アトリ (Atli) 201 例

アトリという名前の英雄は3名登場するが、ここではフン族の王アトリのみを分析対象とする。

- フン (Hunn) 族の王
- ブズリの息子
- ブリュンヒルドの兄
- 財宝目当てにグズルーンの兄グンナル、ホグニを殺す
- グズルーンに自分たちの間に生まれた息子たちの心臓を食べさせられる
- グズルーンとホグニの息子に殺される

アトリ (英雄詩) (201)

- ENTRY(5)

- # II rekjast 目覚める AM 90.2.VH rekjast ór svefni

グズルーンが兄弟グンナル、ホグニの仇を討つためにホグニの息子フニヴルング (Hniflungr) に寝入っているアトリを刺させる。そのときアトリが「目覚める」。その後グズルーンとアトリとの間で物語の最後へ向けての対話が始まる。韻律の影響がうかがえる。

- # II nýta 食べる GK-II 42.8.VH

アトリがおかしな夢を見て、それについて語る中で「私が狼の死体を「食べ」なければならなかった」と述べている。後にグズルーンに復讐される際に自分自身の息子を食べることを暗示しているのであろうか。韻律の影響がうかがえる。

- ・ # I melta 消化する AK 38.5.VH

グズルーンがアトリに復讐する手始めに自分とアトリとの間の息子を殺し、その心臓をアトリに食べさせた後に、グズルーンが「お前が死肉を「消化する」」と述べている。韻律の影響がうかがえる。

- ・ # II hrinkja 奪う GK-3 5.5.VH/ GK-3 5.7.VH

グズルーンがアトリに対して「あなたは私から鎧を着た兄弟を「奪い」、すべての親族を「奪った」と述べている。強大な王としてのアトリの存在を示し、これから始まる復讐を暗示しているのであろうか。韻律の影響がうかがえる

- ・ # II greipa 行う AM 86.11.VH

兄弟を殺されたことを非難しているグズルーンが「お前はひどいことを「行った」」と述べている。アトリがホグニを殺したことを意味しており重要である。韻律の影響がうかがえる

• MEANING(6)

- ・ # III 尊大である hefja stórum AM 97.4.VH

アトリとグズルーンが罵り合う中でグズルーンが「私もおとなしくなかったけれど、あなたはもっと「尊大であった」」と述べている。王としてのアトリにはふさわしい。韻律の影響がうかがえる。

- ・ # III 警戒する varna viðe-m AK 42.4.VH

グズルーンが復讐のために自分との間の子を殺し、その心臓を食べさせたことを知ったアトリは酔っぱらい、グズルーンを「警戒し」なかった。その結果アトリはグズルーンに殺されてしまう。韻律の影響がうかがえる。

- ・ 利用する * njóta AM 56.4.VH

アトリがグズルーンを「利用する」ことが出来る。

- ・ 無理矢理させられる * beiða AM 92.5.VH

アトリがホグニの息子フニヴルングに刺されて死ぬ間際にグズルーンに語る中で「私はお前に求婚するために「無理矢理戻ってこさされた」のだ」と述べる。こういう不幸な結果に終わる結婚を後悔しての発言であろうか。韻律の影響がうかがえる。

- ・ 成功する * vinna AM 72.9.VH

グズルーンが「アトリがグズルーンの兄たちを殺したことを良いことだと納得させるのには「成功」しなかっただろう」と述べている。

- ・ 殺したと宣言する * lýsa víg AM 69.2.VH

「戦いを明らかにする」。アトリがグズルーンにグンナル、ホグニを殺したことを伝えた後にそれに対してグズルーンが「喜んでいるね、「殺したと宣言して」」と述べている。

● ENTRY + MEANING(30))

- ・ # IV eiga 完了 AK 31.2.VH

グンナルがアトリに殺される前にアトリに向かって「かつて誓った誓いがこのようになった」と述べている。この中で誓うことに関して eiga を完了の助動詞として用いている。ふつうは一般の動詞として用いられる eiga を助動詞的に用いる用法は特殊である。

- ・ # IV bera b e SKS 33.7.VH

ブリュンヒルドがグンナルに向かって自分の兄であるアトリが一番強いと述べている中で用いられている。英雄の強さを描写する際に用いられているため特徴的な用法である。

- ・ # IV valda 決める AM 60.9.VH

とらわれの身となったホグニがアトリに向かって「自分で「決めろ」(好きにしろ)」と言っている。同じ英雄のカテゴリに入るホグニを自由に処分できることを意味する表現であり、英雄としてのアトリの力を表している。

- ・ # IV telja 支払う SKS 37.12.VH

「ブリュンヒルドの兄であるアトリが彼女が結婚しなければ父から相続した財産などを「支払わない」と言っている」とブリュンヒルドが言う。英雄社会における財産相続について述べている。

- ・ # IV stríða 引き起こす HM 8.1.VH

アトリがアトリ自身とグズルーンとの間の子エルプ (Erpr), エイティル (Eitill) の死を「引き起こした」とグズルーンは考えている。グズルーンによる復讐劇のなかでは重要な事件について言及している。

- ・ stíga 殺す AM 68.2.VH stíga um e-t

アトリがグンナル, ホグニを「殺す」。英雄であるアトリがグンナル, ホグニという英雄を2人も「殺す」ことに用いられている表現であり, 英雄特有のものと言えるかも知れない。韻律の影響がうかがえる。

- ・ sofa 死ぬ SKS 60.6.VH sofa lífi

ブリュンヒルドが死ぬ際に未来のことを語る。その中で「アトリが「死ぬ」と述べている。韻律の影響が見られる。

- ・ reifa 喜ばせる AM 13.6.VH

グンナル, ホグニがアトリの招待を受けて出ていく時に, ホグニが「アトリがグンナル, ホグニを黄金で「喜ばせる」と述べている。

- ・ leifa 残す AM 83.6.VH

グズルーンがグンナル, ホグニを殺された復讐にアトリとの間に生まれた子どもたちを殺し, その頭蓋骨で杯をつくり, その心臓をアトリに食べさせた後にアトリに向かって次のように言う。「あなたは（息子の心臓を）「残さず」食べた」。

- ・ bæta 殺す AM 72.8.VH bæta bana e-s

グズルーンが兄たちを殺したアトリに対して「グンナル, ホグニを「殺した」と述べている。韻律の影響が見られる。

- ・ vilja 受け取る OD 22.2.VH vilja e-t at e-m

アトリは妹オッドルーンに対するグンナルからの結納金を決して「受け取らない」。英雄的な特徴を表しているとは思われない。

- vera 喜ぶ AM 69.1.VH vera feginn

グンナル、ホグニを殺されたグズルーンがアトリに対して「彼らを殺したと宣言して「喜んでいる」と述べている。feinn に韻律の影響が見られる。

- sjá 調べる AM 70.2.VH sjá e-t til

アトリが両者（アトリ、グズルーン）に都合のいい案を「調べる」。韻律の影響がうかがえる。

- láta 落ち着いている AM 101.7.VH láta kyrt um e-m

グズルーンがアトリをののしる中で「いつも訴訟に屈して、「落ち着いていた」と述べている。英雄にとって訴訟で負けることは屈辱であるにも関わらず「落ち着いていた」と言われることはかなりの侮辱であると思われるが、アトリを特徴づける表現とまでは言えない。

- láta 向ける AK 34.1.VH

グンナル、ホグニを殺したアトリが自分の国へ馬を「向ける」。

- halda 耐える AM 101.6.VH

グズルーンがアトリをののしる中で「いつも訴訟に屈して、「耐えなかった」と述べている。

- | | |
|---------------|---------------|
| * tyggva 噛む | * tína 数え上げる |
| * stríða 悲しむ | * spyrja 聞き知る |
| * slíta 切り取る | * sækja 訴える |
| * nefna 言う | * lítast 見回す |
| * kalla 呼び寄せる | * gá 注意深い |
| * eggja 扇動する | * bregða 言う |
| * beita 害を加える | * búa 留まる |

ヴォルンド (Völundr) 74 例

- フィン (Finn) 族の王スラグフィズル (Slagfiör) の息子
- 王や兄がヴァリユキュリヤの妻たちを探して留守の間谷に残っていた
- スウェーデン王ニーズズに捕まる
- 足の腱を切られて、ニーズズ王たちのために宝物を作らされる
- ニーズズ王の息子を殺し、娘ボズヴィルド (Böðvildr) をだましてニーズズ王に復讐する

ヴォルンド（英雄詩）(74)

• ENTRY(0)

• MEANING(5)

- # III 鍛える herða VKV 18.5.VH

フィン族の王子であるヴォルンドが王ニーズズに捕らわれ、足の腱を切られ王たちのために細工ものを作らされる。それに対してヴォルンドが「ニーズズ王の腰にある刀は私が研いで「鍛えた」もの」と嘆いている。ヴォルンドの特殊な能力を表している。韻律の影響がうかがえる。

- # III 回復する verða á e-m VKV 29.2.VH

ニーズズ王の息子を殺し娘ボズヴィルドをたぶらかした後、ヴォルンドが「ニーズズ王に切られた腱が「回復」した」と述べている。復讐が完了したことを意味しているのだろうか。韻律の影響がうかがえる。

- # III 研ぐ * hvessa VKV 18.3.VH

上で述べたのと同じ場面で「私ヴォルンドが「研いで」鍛えた」と述べられている。刀鍛冶としてのヴォルンドの能力を表している。韻律の影響がうかがえる。

- # III はめ込む * slá VKV 5.3.VH

妻が去った後一人ウールヴダール (Úlfdalr)に残ったヴォルンドは黄金を「はめ込んで」いた。刀鍛冶としてのヴォルンドには当然の表現である。

- # III なおす * bæta VKV 27.1.VH

ニーズズ王の娘ボズヴィルドが腕輪が割れたのでヴォルンドのところにやってくる。それに対して「私が割れ目を「なおし」ましょう」と言う。刀鍛冶としてのヴォルンドには当然の表現である。韻律の影響がうかがえる。

• ENTRY + MEANING(12)

- # IV slá つくる VKV 25.7.VH

復讐のためにヴォルンドがボズヴィルドに首飾りを「つくり」、彼女をだます。韻律の影響がうかがえる。

- ・ # IV hefjast 飛び上がる VKV 29.6.VH/ VKV 38.2.VH

どちらの場合も hefjast at lopti で用いられている。

復讐を成し遂げた後の満足感から来る笑いととも「飛び上がる」。韻律の影響がうかがえるが、作品においては復讐達成を明らかに示す重要な場面で用いられている。

- ・ leggja 埋める VKV 24.4.VH

ヴォルンドが復讐のためにニーズズの息子たちを殺した際にその足を「埋めた」。undir fen fiqtrs（炉の近くにある熱したものを冷ます場所の下）という副詞句との組み合わせでこの意味になるため、それほど特徴的とは言えない。

ganga 用意する VKV 9.1.VH

ヴォルンドが肉を焼く「用意をする」。特徴的な表現とは言えない。

- * spenna 縛る * sníða 切り落とす
- * slá 振る * skolla 漂う
- * selja 送る * lykja 繋ぐ
- * líða 歩く * bíða 得る

オッドルーン (Oddrún) 59 例

- アトリとブリュンヒルドの妹
- グンナルに恋をする
- 出産で困っているところに来て、グンナルについての話を語る

オッドルーン（英雄詩）(59)

- ENTRY(0)
- MEANING(1)
- ・ ひざまづく ganga fyr kné OD 7.3.VH

出産で苦しんでいるボルグニュの元に来たオッドルーンが Borgný の膝に「ひざまづく」。

- ENTRY + MEANING(5)
- ・ svipta 降りる OD 3.7.VH

初めの部分でオッドルーンがボルグニユの出産を助けにきて、その館に入って鞍から「降りる」。韻律の影響がうかがえる。

- ・ hníga 助ける OD 10.1.VH hníga e-m til hjálpar

オッドルーンがボルグニユが助けるに値しないと思っていたので「助ける」つもりはなかったと述べている。韻律の影響がうかがえる。

- ・ halda 拒む OD 22.7.VH halda viðe-m

グンナルとオッドルーンが愛に抵抗できず、オッドルーンはグンナルを「拒まなかった」。韻律の影響がうかがえる。

- * vita 見る * gefa 結婚させる

スヴァーヴァ (Sváva) 48 例

- エイリミ (Eylimí) 王の娘
- ヴァルキュリヤ
- ヘルギ H と結婚する
- ヘルギ H の死後、ヘルギ H の復讐をしたヘルギ H の異母弟のヘジンと結婚する

スヴァーヴァ (英雄詩) (48)

- ENTRY(0)
- MEANING(2)
- 冷静である deila hug HHV 40.2.VH

ヘルギ H が死に際にスヴァーヴァに対して「幸せであれ, 「冷静であれ」と述べている。

- 被る leita HHV 38.4.VH

ヘルギ H の変事を聞いたスヴァーヴァが「私はひどい痛みを「被った」と述べている。

- ENTRY + MEANING(6)
- # IV vísa 送る HHV E.PH vísa e-m e-t til

スヴァーヴァが親の仇を討つというヘルギ H に刀を「送った」。復讐は英雄にとって非常に重要なことであり、それに関して用いられているため特徴的な表現と言えるかも知れない。

- ・ # IV festa 守る HHV 26.7.VH

女巨人フリームゲルズ (Hrímgerðr) が「スヴァーヴァがヘルギ H たちの船を「守った」と述べている。ヴァルキュリヤとしてのスヴァーヴァの特徴を表現しているものと思われる。韻律の影響がうかがえる。

- ・ leiða 与える HHV 41.8.VH

死ぬ間際のヘルギ H がスヴァーヴァに「ヘジン（腹違いの弟）に愛を「与えて」くれ」と述べている。

- * skoða 見張る * bera 優れている

- * búa 出発する

ギュルヴィ王 191 例

- スウェーデン王
- 知識豊かな、賢者とされる
- ガングレリと名乗り、神々のもとアースガルズ (Ásgarðr) へ世界の知識を尋ねに行く

ギュルヴィ王（「ギュルヴィの惑わし」）(188)

- ENTRY(0)

- MEANING(3)

- ・ # III 変装する * bregða á sik líki e-s / * dyljast GYLFG 2.6/ 2.6.P

ギュルヴィ王が知識を求めてアースガルズへ向かう時に老人の姿に「変装」して向かう。しかし神々はそれを見破った上でギュルヴィ王の相手をする。その後ギュルヴィ王はガングレリと名乗りいろいろと知識を聞き出していく。人間界の王であるギュルヴィ王が神々と会うためには「変装する」ことが必要であったのであろうか。

- ・ # III 上を見る * sjá yfir GYLFG 2.10.P

ギュルヴィ王が神々の館に入ったときその館が非常に高かったので彼はほとんど「上を見る」ことが出来なかった。神々の力の象徴として館の高さを強調しているものと思われる。

- ・ ついて行く * ganga eptir GYLFG 2.24.P

ギェルヴィ王が館の入り口で出会った人（アース神）に「ついて行く」.

- ENTRY + MEANING(3)

- ・ # IV marka 理解する GYLFG 22.7.P

ギェルヴィ王に対してハールがバルドルの美しさについていろいろと比喩的な表現をあげたあとで、「これからバルドルの美しさを「理解」できるだろう」と述べている. バルドルの美しさはバルドルの本質的な特徴であり, それを説明する中で用いられている表現であるため何らかの意図があるのかもしれない.

- * sjást 見回す * byrja 出発する

ギェルヴィ王（「ユングリング・サガ」）(3)

- ENTRY(0)
- MEANING(0)
- ENTRY + MEANING(0)

インギャルド (Ingjaldr) 74 例

- ウブサラ王. (スウェーデン諸王の中で一番)
- ブラウトーオヌンド (Braut-Qnundr) 王の息子

インギャルド（「ユングリング・サガ」）(74)

- ENTRY(0)
- MEANING(2)
- ・ # III 焼き殺す * brenna inni YS 39.5.P

インギャルドが宴会を開いているグランマル, ヒョルヴァルズ (Hiqrvarðr) を「焼き殺した」. 勢力争いをしている王としては当然の行為であろう.

- ・ さらす * steðja YS 38.14.P

インギアルドがグランマルと戦闘しているとき、味方が逃げ出したために「ものすごい危機に「さらされた」」。

- ENTRY + MEANING(9)

- vera 大きくなる YS 34.23.P vera roskinn

インギアルドが「大きくなった」時、インギアルドの父親のオヌンド(Qnundr)がガウトヒルド(Gauthildr)にインギアルドと結婚してくれと頼んだ。

- steðja いる YS 40.5.P

インギアルドの死についての章において「彼がレニング(Ræningi)に「いる」時、イーヴァル(Ívarr)の軍隊が近づいていることを聞いた」とある。steðjaは「置く」という意味で他にも用いられており、ここでも受け身で用いられているため「置かれている」とも理解できる。

- leggjast 逃げる YS 40.8.P leggjast á flóttu

イーヴァルの軍隊が近づいているのがわかった時、インギアルドはそれに対抗する力がなかったので、明らかに「逃げ」ないといけないと考えた。英雄にはふさわしくない表現である。

- hverfa 出て来る YS 41.6.P hverfa ór e-m

インギアルドの後、ウプサラ(Uppsala)の王国はユングリングー族から「出て来ている」。王家の血筋が変わる場面ではあるが、それほど特徴的な表現とは思われない。

- * skipa 配置する * fara 終わらせる
- * erfa 葬式を行う * auka 大きくする
- * ætla 企む

エギル(Egill) 48 例

エギルという名の英雄はもう一人登場するが、ここではスウェーデン王のエギルだけを扱う。

- スウェーデン王
- アウン(Aun)王の息子

エギル（「ユングリング・サガ」）(48)

• ENTRY(1)

- # II hleypa 追いかける YS 26.45.P hleypa eptir

エギルが狩りに出かけたとき一頭の動物を見つけ家来から離れて森の中へそれを「追いかけて」行った。結局王はその動物（牛）に殺されてしまう。この直前に「追いかける」の意味で elta を用いているので異なる動詞を用いた可能性もあるが、王の死に結びつく表現であるので重要であると思われる。

• MEANING(3)

- # III 転じる * snúast til e-s YS 26.17.P

トゥンニ (Tunni) が襲ってきたのを知ったエギルは反撃に「転じた」。しかし敗れてしまう。反撃することは英雄・王としては当然の行為である。

- # III 乗り入れる * ríða YS 26.44.P

エギルが狩りのために森に「乗り入れた」。先に hleypa のところで述べたように王の死へつながる表現である。

- 泊まる * taka sér náttstað YS 26.14.P

父アウン (Aun) の側近であったトゥンニの乱を聞いたエギルはそれを抑えるために出かけた先で一晩「泊まった」。そこをトゥンニに襲われる。

• ENTRY + MEANING(4)

- # IV koma 投げる YS 26.47.P koma e-m á e-t

エギルが森で牛を見つけて槍を「投げる」が外れて、逆に牛の角で刺し殺される。英雄・王としては当然の行為である。

- * setja 入れる * ríða 近づく

- * elta 追いかける

アウン (Aun) 62 例

- スウェーデン王
- ヨルンド (Jorundr) 王の息子

Aun (「ユングリング・サガ」) (62)

- ENTRY(0)
- MEANING(1)
- 直面する standa YS 25.48.P

アウンがウプサラで老衰に「直面した」。アウンの死に際してスノッリがショーズオールヴ (Þjóðólfr) の作品を引用している。

- ENTRY + MEANING(3)
- * hverfa 向ける * halda 持ち上げる
- * gefa いけにえを捧げる

まとめ

以上英雄を主語とする動詞について ENTRY, MEANING, ENTRY + MEANING 別に固有のものを抜き出し、この章の冒頭でも述べた英雄的特徴や物語において重要な点との関わりなどについて分析を行った。その結果、英雄についても特徴的な表現や重要な場面で用いられているキーワードとなるような動詞が存在することが明らかになった。それらの中で特に重要と思われるものについて以下にまとめる。

シングルズは英雄として勇気ある行動を取り、オージンが一番のお気に入りとしてオージン自身との関わりや特殊な能力（魔術的）を身につけていることが、固有の動詞から見て取れる。

- 仇討ちの途中で英雄の庇護者であるオージンの変装したフニカルを乗せるために船を「寄せる (vikja)」(I)
- ブリュンヒルドから教えられたルーンを正しく「理解する (knega)」(IV)

また物語において非常に重要なブリュンヒルド、グンナル、レギン、ファーヴニとの関わりやにおいても固有の動詞が用いられている。

- ファーヴニの心臓が焼けたかどうか「調べる (skynja)」(II), その結果「火傷をして」(brenna) 鳥の話していることがわかるようになり, レギンの企みを知る
- ブリュンヒルドがシグルズに与える助言の中で邪悪な魔女のもとへは「立ち寄る (gista)」(I) など述べられている
- オージンに眠らされたブリュンヒルドの眠りを「恐れる (hrœðast)」(II) ことなく破る
- ブリュンヒルドからルーンの知識を教わった後で「逃げ (floēja)」(II) ないと述べている
- グズルーンがすでに死んでいるシグルズに「馬具をつけ (beita)」(III) 走ってきてと頼んでいる
- ブリュンヒルドを求めてグンナルと「一緒に旅をする (ríða e-m í sinni)」(III)
- グンナル, ホグニより「優れている (vera uf e-m)」(IV)
- 眠りから覚めたブリュンヒルドの鎧を「外す (taka e-t af e-m)」(IV)
- ブリュンヒルドをグンナルに「渡す (fela)」(IV)
- ファーヴニを「殺す (benja)」(II)

その他にも財宝との関わりを表す場合にも固有の動詞が用いられている。

- ファーヴニを殺した後で財宝を馬グラニに「乗せる (klyfja e-t með e-m)」(II)
- レギンを殺せば黄金を「独り占め (vera einvaldi e-t)」(III) できる

ヘルギ S に固有の動詞も英雄としての当然の働き, 戦闘における動作を描き出している。

- ヘルギ S がフンディング王を「偵察する (njósna til e-s)」(II)
- ヘルギ S が戦いを「遅らせる (dvala)」(II) ことはない
- ヘルギ S が兵士を「上陸させる (fœra e-t at landi)」(III)
- 生まれたばかりのヘルギ S が目を「鋭くする (hvessa)」(III)
- ヘルギ S が黄金の旗印を「上げる (láta)」(IV)
- ヘルギ S が軍隊を「集める (biðja)」(IV)

ヘルギ H に固有の動詞は戦士というよりは, 運命を操る何か特殊な能力と関わっている。

- ヘルギ H がÁlfr と戦って死ぬ「予感がする (gruna um e-t)」(III)
- ヘルギ H が巨人の娘フリームゲルズの「死期を決める (ljósta e-t helstöfum)」(III)

グンナルに固有の動詞も戦士としてのグンナル、シグルズに誓いをたてたグンナル、シグルズを裏切ってしまうグンナルなどを描き出しており、グンナルの作品における立場を明確に表していると言える。

- ブリュンヒルドがグンナルに対して、これまで「戦って (fullvega)」(II) 来たと述べる
- グンナルはかつてはシグルズに対して「誓った (halda eiðom viðe-t)」(IV)
- ブリュンヒルドにシグルズを殺すように頼まれたグンナルがホグニを「内密の話に呼ぶ (heita sér e-m at rúnom)」(III)

また囚われた後の場面での琴との関係は、グンナルの英雄以外の側面を特徴づけているもののなのかもしれない。

- アトリとの戦いで敗れ、囚われたグンナルがグズルーンが差し入れた琴を「演奏する (hroera)」, 「かき鳴らす (sveigja)」(III)

ホグニに固有の動詞は英雄として当然の行為を表している。

- アトリとの戦いでホグニは「戦う (verjast)」(II) 必要があった

グズルーンは女性でありながら当時の英雄にとっては当然であった復讐を成し遂げる。それも自らの子供を殺すという非常に衝撃的なことによって、固有の動詞からもその復讐について読み取れる。

- グズルーンがアトリと自分との間の息子（アトリの一族）を「殺す (snýta, lyfja e-m elli)」(II), 頭を「切り落とす (hnafa e-t af e-m)」(II)
- 寝床にいるアトリに刃先を向けて「悪意を抱く (grýma)」(I)
- 兄弟を殺されたことへの復讐を隠しているグズルーンが「欺瞞に満ちている (leika tveim skiöldom)」(III)
- 実の息子を殺してまで成し遂げた復讐の話をする際に、ノルンの罫い（運命）を「押しのけたかった (hrinda)」(III) と述べている
- アトリに兄グンナル、ホグニの「復讐をする (láta e-t giöld e-s)」(IV)
- 復讐の鬼になることを自分が「悪くなる (gœða á)」(IV) と述べている

復讐としては別のものになるが、

- ヨーナクル王との間に生まれた息子たちをシグルズとの間に生まれた娘スヴァンヒルドの復讐に駆り立てる場面で殺されたスヴァンヒルドを「一番愛して (fullhyggja)」(I) いたと述べる

グズルーンのシグルズへの愛情に関するものもいくつかあげられるが、以下のように非常に気丈な態度を示して、その精神的強さを表していると思われるものもある。

- シグルズの死を「嘆く (kveina)」(II) ことや「泣く (hjúfra)」(II) ことはしない

またヴァルキュリヤとしての特殊な能力をうかがわせる表現もある。

- グズルーンが不吉な夢を見たアトリに対して、例え嫌っていても「世話をして (lákna)」(II), 「治す (lækna)」(I) と述べる

いくつか女戦士としての描写もある。

- 兄グンナル、ホグニと一緒に戦うために上着を「脱いで (hrjóðast ór e-m)」(II) 戦う
- 兄たちを守るためにアトリの戦士を「殺す (hafa e-t í helio)」(IV)

ブリュンヒルドに固有の動詞はシグルズ、グンナル、グズルーンらの登場する物語での転機となる動作を描写している。

- グンナルをそそのかし、シグルズを殺させた後で自分の身を刀で「引き裂く (miðla)」(II)
- グンナルと「結婚する (gefast)」(II)
- グンナルがブリュンヒルドに「ヴァルキュリヤになれ (geta hiálm)」(III) と命じる

またオージンのヴァルキュリヤとしてのブリュンヒルドを描いているものもある。

- オージンが自分の意に反して別の英雄に勝利を与えたブリュンヒルドに眠りの刺を刺す際に、今後勝利を「与える (vega)」(IV) ことはないと言っている

シグルーンを主語とする固有の動詞ではヴァルキュリヤとしての能力を描き出している。

- 死んだ人を「魔法で呼び戻す (kjósa)」(III)

アトリを主語とする固有の動詞は、グンナル、ホグニを殺したことへの復讐として自分の妻に、その妻との間の子さえ殺され、その肉を食べさせられると言う非常に残酷な場面で用いられている。これらの動詞を用いることによって復讐の残酷さを強調していたのかもしれない。

- グズルーンが殺した自分の息子の死肉を「消化する (melta)」(I)
- アトリが夢の中で狼の死体を「食べる (nýta)」(II)、息子たちの肉を食べることを暗示

物語全体では主に質問ばかりして、特に際立った活動をしていないギュルヴィ王であるが、神々の知識を仕入れるために先ず「変装」することが固有の動詞で表現されていることは注目に値する。

- ギュルヴィ王がアースガルズへ向かう際に「変装する (bregða á sik líki e-s, dyljast)」(III)

エギルを主語とする固有の動詞では、結果的に王エギルの死に結びついている表現がみられる。

- 王エギルが狩りに出かけた時に、一頭の動物を見つけ「追いかける (hleypa eptir)」(II)。結局王はその動物に殺される

以上見てきたように動詞データベースからそれぞれの英雄を主語とする固有の動詞を抜き出し、それぞれの主語の特徴や物語との関わり方について調べた。英雄とされるものは当時の最も上流階級である王や貴族たちであり、彼らにとってはこの章の冒頭でも述べたように親族のつながり、勇気、名誉、運命が大きな意味を持っている。それらに注目しながら英雄に固有の動詞を分析した結果、英雄にとって重要とされる要素と関わりの深い戦闘、勇気、遠征、復讐、誓い、裏切り、婚姻について描写している例が英雄に固有の動詞に多く見られた。その他にも一般的な英雄のイメージとは少し離れるが楽器との関わりを示す例もあった。また女性英雄に対してはこれらに加えて魔法（神々のしもべとしてのヴァルキュリア的）、精神的強さとの関わりを示す動詞があった。

このように他の存在を主語には取らない特定の英雄だけを主語として取る固有の動詞から英雄らしい表現が読み取れることは、動詞データベースから固有の動詞を抜き出してその主語の姿を探っていくという方法が神々ほど特殊な能力を持たない英雄についても有効であることを示している。もちろん全ての固有の動詞が先に述べた要素と関わっているわけではないため、固有の動詞が全てその主語の特徴を描写しているとは言えないが、それらの固有の動詞が固有（他の存在を主語として取らない）であるが故に作品中でその主語を特徴づけるキーワードとして働いている可能性は否定しきれない。

またシグルズがレギンの企みを見抜く場面やエギルが動物を「追いかける」など作品においてその英雄にとっての転機を表している例もあり、固有の動詞が重要な働きをしていることをさらに裏付けている。なかでもシグルズ、ヘルギS、グンナル、グズルーン、ブリュンヒルド、アトリにおいては分析対象となる固有の動詞も多いため、先に述べた要素との結びつきがより明確に認められた。

なお韻律の影響については第8章で述べる。

第7章 その他、作品において重要な役割を果たす 存在（巨人，怪物など）を主語とする動詞 の分析

神々や英雄ではないが作品において重要な役割を果たしている特殊な存在について分析を加えた。

巫女 (völva) 60 例

- オージンに対して世界の始まりから滅亡までや未来，運命について語る

巫女（神話詩）(54)

- ENTRY(1)
- # I snjóa つもる BDR 5.5.VG

バルドルの運命について聞きに来たオージンに対して巫女が「雪に「つもられ」，雨にうたれ，露に濡れている私に困難なことをもたらすのは誰か」と尋ねている。巫女と自然現象との関りを強調している可能性がある。韻律の影響がうかがえる。

- MEANING(0)
- ENTRY + MEANING(1)

* drífa 濡らす

巫女（「ギュルヴィの惑わし」）(6)

- ENTRY(0)
- MEANING(0)
- ENTRY + MEANING(1)
- vera 出ている GYLFG 5.23.V vera frá e-m

いろいろな種族の出自を述べている中で「すべての巫女はヴィズオールヴル (Viðólfur) から「出ている」と述べられている。

スキールニル (Skírnir) 85 例

- フレイのしもべ
- SKM においてフレイの使いでゲルズのもとへ行き、フレイとの結婚を迫る。この使いへの報酬としてフレイの刀を手に入れる

スキールニル（神話詩）(64)

- ENTRY(2)
- # II fyrirbjóða 禁じる SKM 34.5.VG
- # II fyrirbanna 妨げる SKM 34.6.VG

フレイの使者としてゲルズのところへ出向いたスキールニルがなかなか承諾しないゲルズに対して次のように言って脅す：「聞け、巨人よ、霜の巨人よ、スットウングの息子よ、アース神よ。私がこの娘（ゲルズ）に男の歓びを「禁じる」のを、「妨げる」のを」。神フレイの代理として強い力を持っていることをうかがわせる。韻律の支配がうかがわれる。

- MEANING(1)
- # III 覚悟する e-m er e-s ón at e-m SKM 2.2.VG

落ち込んでいるフレイを心配したスカジ（ニョルズの妻）がフレイの召使いのスキールニルに対してどうしたのか聞いてくるように頼んだのに対して、「もし私がそのようなことを尋ねたなら、あなた方の息子（フレイ）が私を叱るであろうことを「覚悟しています」と述べる。召使いとしての立場を明らかに示している表現である。

- ENTRY + MEANING(7)
- # IV verpa 外す SKM 40.2.VG verpa e-m af e-t

ゲルズを口説くために出かけていたスキールニルが戻ってきたとき、フレイが「馬から鞍を「外す」前に話してくれ」と頼んでいる。ゲルズを思うフレイの焦る気持ちという作品において重要な要素を強調する場面で用いられている。

- * temja 従わせる * stíga 降りる
- * stíga 踏み出す * rísta 削る
- * beiða 話す * árna 成し遂げる

スキールニル（「ギュルヴィの惑わし」）(21)

- ENTRY(0)
- MEANING(0)
- ENTRY + MEANING(2)

- * hafa 連れて来る * beiða 話しかける

ロッドファーヴニ (Loddfáfnir) 164 例

- HAV の後半部分で語りかけられる存在として登場する
- 具体的にどういう存在かは不明

ロッドファーヴニ（神話詩）(164)

- ENTRY(1)
- # II hrekja 追い払う HAV 135.6.VG

オージンがロッドファーヴニに忠告する部分で「客をあざ笑うな、「追い払う」な、親切にしろ」と述べられている。

- MEANING(3)
- # III 得をする * njóta
HAV 112.3/ 113.3/ 115.3/ 116.3/ 117.3/ 119.3/ 120.3/ 121.3/ 122.3/ 125.3/ 126.3/ 127.3/
128.3/ 129.3/ 130.3/ 131.3/ 132.3/ 134.3/ 135.3/ 137.3.VG

オージンがロッドファーヴニに対して「助言を受け入れたなら、「得をする」だろう」と言っている。

- 仲違いする vera af flauslitom HAV 121.6.VG

助言の仲で「友とは決して「仲たがいするな」と述べられている。

- ・ 親切にする geta HAV 135.7.VG

助言の仲で「客をあざ笑うな，追い払うな，「親切にしろ」と述べられている。

- ENTRY + MEANING(8)

- ・ geýja あざ笑う HAV 135.5.VG

ロッドファーヴニに対していろいろな教訓が述べられている中で「客を「あざ笑って」はいけない」とされている。韻律の影響がうかがえる。

- ・ geta 喜ぶ HAV 128.7.VG geta at e-m

ロッドファーヴニに対する教訓の中で「邪悪なことを喜ぶのではなく，良いことを「喜ぶ」ようにしろ」と述べられている。韻律の影響がうかがえる。

- ・ fást 食べる HAV 116.7.VG

ロッドファーヴニに対する教訓の中で「朝食を「食べろ」とされている。韻律の影響がうかがえる。

- * senna 言い争う * nema 受ける
- * líta 見上げる * kunna 気づく
- * gá 心配する

レギン (Reginn) 66 例

- ・ 侏儒
- ・ シグルズを育て，グラムと言う刀を与える
- ・ シグルズをそそのかし遺産争いをしている自分の兄ファーヴニを殺させる

レギン（英雄詩）(66)

- ENTRY(1)

- ・ # II elska 愛する RM A.PH

RM の冒頭の散文部分でレギンがシグルズを養育し「愛した」と述べられている。「愛する」は他の場合では unna, frjá が用いられており，この elska は特別な意味合いをもっていると思われる。

- MEANING(1)

- ・ # III 裏切る * ráða FM 22.1/ 22.2/ 37.5.VH

FM 22.1.VH/ 22.2.VH

レギンにそそのかされファーヴニを殺しに来たシグルズに対してファーヴニが「レギンは俺を「裏切り」、お前も「裏切る」だろう」と述べている。2例とも韻律の影響がうかがえる。

FM 37.5.VH

シグルズはファーヴニを殺した後ファーヴニの焼いた心臓にふれて鳥の話がわかるようになる。鳥の一羽が「あそこにシグルズを「裏切った」レギンが横になっている」と話している。韻律の影響がうかがえる。

自分自身のために兄ファーヴニを殺し、養育してきたシグルズをも殺そうと考えているレギンを特徴づける表現である。

- ENTRY + MEANING(2)

- ・ # IV veita 育てる RM A.PH veita e-m fóstr

RM の冒頭の散文でレギンがシグルズを「育てた」とある。elska と同様にレギンとシグルズとの間の特殊な関係を表しているのかもしれない。

- * frýja そそのかす

ハール (Hár) 93 例

- 「ギュルヴィの惑わし」でギュルヴィ王の質問に答える3人のうちで中心の神
- 世界についての様々な知識を持つ
- オージンとも見なされている

ハール (「ギュルヴィの惑わし」) (93)

- ENTRY(0)
- MEANING(0)
- ENTRY + MEANING(3)
- ・ taka 使う GYLFG 34.60.P

ギュルヴィ王がフェンリル狼を神々がどのようにして縛ったかについての説明を聞いている中で、「例えとしてそれを「使った」ことはわかった、それではどのようにしてその鎖をつくったのか」と尋ねている。

* virða 判断する * vænta 思う

ウートガルザ・ロキ (Útgarða-Loki) 95 例

- 魔法によってソールたちを騙した巨人

ウートガルザ・ロキ (「ギュルヴィの惑わし」) (95)

- ENTRY(2)

・ # II spotta 馬鹿にする GYLFG 48.45.P

ソールとウートガルザ・ロキとの物語を語った後、ハールがソールのミズガルズ蛇釣りの話をする中で「ウートガルザ・ロキがソールを「馬鹿にした」のと同じくらいソールがミズガルズ蛇をからかった」と述べている。ウートガルザ・ロキの神をも上回る力を表す動詞であろうか。

・ # I glotta にやにや笑う GYLFG 46.11.P

ソールたちがウートガルザ・ロキの館にやってきたときにウートガルザ・ロキが「ソールたちを見て歯を出して「にやにや笑った」。この後始まるソールたちとの対戦に対する余裕を表しているのか。

- MEANING(3)

・ 目を向ける * líta til e-s GYLFG 46.11.P

ソールたちが館にやってきた時にウートガルザ・ロキが彼らの方へ「目を向けた」。

・ 会いに行く * koma til fundar viðe-t GYLFG 47.19.P

ソールたちとの競争が終わった後種明かしをする際にウートガルザ・ロキが「ソールの力を知っていたのでめくらましをかけてからソールたちに「会いに行った」と語っている。

・ ありそうと言う * kalla meiri von at GYLFG 46.33.P

ウートガルザ・ロキがシャルヴィが走るのが早いことは「ありそう言った」。

- ENTRY + MEANING(8)

- ・ # IV fara 操る GYLFG 48.2.P fara meðe-m

ソールたちとウートガルザ・ロキとの話を聞いた Gylfi が「ウートガルザ・ロキは非常に良く魔法を「操る」」と述べている。魔法というウートガルザ・ロキの特殊な能力について用いられており, fara の一般的な移動に関わる表現とは大きく異なっているため, この表現は特徴的と言える。

- ・ # IV setja 用意する GYLFG 47.3.P

ソールたちとの競争に魔法で勝ったウートガルザ・ロキがソールたちが帰る朝に彼らに食事を「用意する」。最後のもてなしとして何か意味があると考えられる。

- ・ # IV gera かける GYLFG 47.18.P

ソールたちが城を出た後魔法によって惑わしていたことを白状する中で, 「私はお前たちに目くらましを「かけた」」と述べている。ウートガルザ・ロキの魔力と関係がある。

- ・ # IV endast 死ぬ GYLFG47.24.P e-m endast til bana

ソールとの競争を魔法を使ったことを白状した後にウートガルザ・ロキが実際はどんなであったかを説明する中で「最初の一撃が当たったら「死ぬ」かと思った」と述べている。ソールの力を強調している。

- ・ fylgja 送り出す GYLFG 47.5.P fylgja e-m út

ソールたちが帰るときにウートガルザ・ロキが彼らを「送り出す」。

- ・ fá 連れて来る GYLFG 46.32.P fá til

ウートガルザ・ロキとの競争においてシャルヴィが「彼が「連れて来る」誰とでも競争する」と述べている。

- * trúa 思う * bregða 動かす

フェンリル狼 (Fenrisúlfr) 85 例

- ロキの子供
- 神々にとっての最大の脅威の一つ
- チュールの手を噛み切る
- 世界の最後に縛られていた鎖をちぎって, 神々に向かい, オージンを倒す

フェンリル狼（神話詩）(15)

- ENTRY(0)
- MEANING(3)
- # III 走り去る * renna VSP 44.4/ 49.4/ 58.4.VG

3 例とも

Geyr (nú) Garmr miðk
fyr Gnipahelli,
festr mun slitna,
en freki renna.

の形で用いられている。

世界の終わりであるラグナロクの際にそれまで縛られていたフェンリル狼の鎖が壊れフェンリル狼は「走り去る」。その結果フェンリル狼はオージンと戦い、オージンの死の原因となる。オージンの死は世界の終わりを象徴する出来事の一つである。

- # III 噛み切る * slíta LS A.PG

LS の冒頭部分でいろいろと説明されている部分でチュールについて「フェンリル狼が縛られるときにその片手を「噛み切った」ので片手である。」と述べてある。チュールの手を「噛み切る」ことは神話世界では非常に有名な事件である。

- 状態がいい hafa vel LS 39.4.VG

ロキがチュールを罵ったのに対してチュールが「俺は手をなくしたが、お前はフェンリル狼をなくした。双方とも不幸だ。フェンリル狼はラグナロクまで縛られたままで「状態が良くない」な。」と反論する。

- ENTRY + MEANING(0)

フェンリル狼（「ギルヴィの惑わし」）(70)

- ENTRY(3)

- ・ # II leysast 抜け出す GYLFG 34.31.P

フェンリル狼の存在を危惧した神々がなんとかしてこれを縛り上げようとする。その初めの鎖を簡単に壊し、フェンリル狼は鎖から「抜け出した」。

- ・ # II grenja 吠える GYLFG 34.98.P

チュールの片手と引換に縛り上げられたフェンリル狼が口に剣をつっかえぼうにされて恐ろしげに「吠えている」。縛られていながらも恐ろしい存在であることを表現するために特にこの動詞を用いたのであろうか。狼の特徴とされる遠吠えを表している。

- ・ # I brjótast 転げ回る GYLFG 34.88.P brjótast um

フェンリル狼が最後に縛り上げられたときにその鎖を壊そうとして「転げ回った」。フェンリル狼の力と神々の鎖の強さを表している。

• MEANING(5)

- ・ # III 体を揺する hrista GYLFG 34.41.P
- ・ # III 叩きつける ljósta GYLFG 34.41.P
- ・ # III ピンと体を伸ばす knýjast GYLFG 34.42.P

2つめの鎖で縛り上げられた際にフェンリル狼が「体を揺すり」、鎖を地面に「叩きつけ」、「ピンと体を伸ばす」と鎖は壊れてしまう。

- ・ # III 伸びをする * spyrna GYLFG 34.87.P

フェンリル狼が最後に縛り上げられたときに鎖を壊そうと「伸びをする」。すると鎖はますますきつくなる。

- ・ # III もがく fást um GYLFG 34.96.P

縛り上げられた後神々はフェンリル狼を鎖と石で固定する。それに対してフェンリル狼が激しく「もがき」それらを噛み切ろうとする。

「体を揺する」、「叩きつける」、「ピンと体を伸ばす」、「伸びをする」、「もがく」の5つ全てフェンリル狼にとって非常に重要な縛り上げられる場面での表現である。

- ENTRY + MEANING(3)

- # IV gapa 大きく口を開ける GYLFG 34.95/51.35/51.37.P

34.95

ついに鎖で縛られたフェンリル狼が「大きく口を開けて」神々を噛もうとする。

51.35/51.37

最後のラグナロクにおいてフェンリル狼が「大きく口を開けて」進んでくる。「大きく口を開ける」の意味はこのフェンリル狼の他にミズガルズ蛇や狼にも用いられており、神々にとっての脅威となる怪物を描写する表現である。ここでもそれをフェンリル狼が怪物であることを強調するために用いられているものと思われる。

- verða 行う GYLFG 34.39.P

神々がフェンリル狼を縛るためにつくった2つめの鎖をフェンリル狼が試す場で「危険に身を置くことを「行う」と考えた」とある。

* slíta 切る

スリュム (Þrymr) 21 例

- 巨人
- ソールのハンマーミョッルニルを盗む

スリュム（神話詩）(21)

- ENTRY(0)

- MEANING(2)

- # III のぞき込む * lúta TRK 27.1.VG
- # III 飛び退く * stökkva TRK 27.3.VG

花嫁に化けたソールにキスをしようと「のぞき込んだ」スリュムがソールの恐ろしい目を見て「飛び退いた」。この後ロキによる巧みな言い訳があり、またソールが化けていることをうかがわせる表現である。

- ENTRY + MEANING(1)

- ・ jafna なでる TRK 6.6.VG

ミョッルニルを盗まれたのがわかった後、ロキがそれを盗んだのがスリュムであることを確認するためにスリュムのもとへ来た時に、ロキに対応するスリュムが馬のたてがみを「なでた」。

まとめ

以上神々，英雄以外で重要な役割を果たす存在を主語とする固有の動詞について分析を行ったが，神々や英雄の分析と同様に特徴的な動詞がいくつかあることがわかった。それらの中で特に重要なものについて以下にまとめる。

巫女は様々な場面で運命について語る存在として登場する。巫女が普段どのような状態にあるのかはわからないが，自然の力との関わりが巫女の力になっているのかもしれない。

- バルドルの運命を尋ねに来たオージンに起こされた時に，雪に「つもられ (snjóa)」(I) ていたと述べている

スキルニルは神フレイの召し使いであり，その神の威光を笠に着ている表現と召し使いとしての立場を表している表現が固有の動詞に見られる。

- ゲルズに男の歓びを「禁じる (fyrirbjóða)」(II)，「妨げる (fyrirbanna)」(II)
- フレイがなぜ落ち込んでいるのかを尋ねて来るように言われた際に，フレイに叱られることを「覚悟する (e-m er e-s ón at e-m)」(III) と述べている

レギンは侏儒として神々，巨人などと同じように特殊な能力を持つとされるが，固有の動詞としてはシグルズとの関わりにおいてまったく正反対の動詞が用いられている。邪悪な侏儒としてのレギンの存在を際立たせているものと思われる。

- シグルズを「育て (veita e-m fóstr)」(IV)，「愛した (elska)」(II) と述べられている
- 兄ファーヴニ，自分の育てたシグルズを「裏切る (ráða)」(III)

ソールたちを魔術で手玉に取ったウトガルザ・ロキに固有の動詞からはソールたちの関係や，魔術との関わりがうかがえる。

- 自分の館にやってきたソールたちを見て「にやにや笑った (glotta)」(I)

- ソールを「馬鹿にした (spotta)」(II)
- 非常によく魔法を「操る (fara meðe-m)」(IV) とギルヴィ王が述べている

神々にとって最大の敵のひとつであるフェンリル狼に固有の動詞は、神々がフェンリル狼を縛る際と、神々に立ち向かう場面とに用いられており、これら固有の動詞が使われることによってフェンリル狼の物語での役割がより鮮やかに描き出されているのではないだろうか。

- 神々に最後に丈夫な鎖をかけられ縛り上げられた際に、その鎖を壊そうと「転げ回った (brjótast um)」(I)
- 神々が最初にかけた鎖から「抜け出す (leysast)」(II)
- 縛り上げられた状態でも「吠えている (grenja)」(II)
- ラグナロクの際に鎖が壊れフェンリル狼が「走り去る (renna)」(III)
- 鎖をかけられた時にチュールの片手を「噛み切る (slíta)」(III)
- 2つめの鎖をかけられた際に「体を揺すり (hrista)」(III), 「叩きつける (ljósta)」(III), 「ピンと体を伸ばし (knýjast)」(III), 鎖を壊す
- 最後の鎖をかけられた際にも「伸びをし (syrna)」(III), 「もがく (fást um)」(III)
- 鎖で縛られた状態で神々を噛もうと「大きく口を開ける (gapa)」(IV)
- ラグナロクで「大きく口を開けて (gapa)」(IV) 進んで来る

神々を超える力を持つウトガルザ・ロキ、フェンリル狼と邪悪な侏儒レギンなどに対してもは、それぞれにとって特徴的な意味を持ち、文脈において重要な働きをする固有の動詞もいくつか見られた。これら特殊な能力を持つ存在に対しても動詞が果たしている役割の重要性が認識出来た。神々や英雄を主語とする動詞の分析のところでも述べたように固有の動詞を分析することによってその主語の特徴や物語での役割が明らかになるという考え方はこの章で扱った特殊な存在についても有効であると思われる。

なお韻律の影響については第8章で述べる。

第8章 韻文作品における韻律の影響について

分析データ（# を付けたデータ）と韻律の関係

本論文では ENTRY, MEANING, ENTRY + MEANING それぞれにおいて、その動詞について文脈に即して、その動詞が表している内容と主語との関係から特徴的と判断して# を付けたため、韻律の影響があるかどうかで分析対象から排除はしていない。しかしながら各データについて韻律の影響を調べてあるので、# を付けたデータと韻律との関係について見てみる。なお複数例ある場合そのどれか一つにでも韻律の影響がうかがえるなら数える。また ENTRY + MEANING で*の付いているものについては ENTRY, MEANING と重複するので数えない。

の付いているデータのうち韻律の影響がうかがえるデータ数/ 韻文中で用いられていて# の付いているデータ総数 (E + M は ENTRY + MEANING を表す)。

名前	作品分類	ENTRY	MEANING	E + M	総数
神々全体		19/23 (82.6%)	10/22 (45.5%)	3/14 (21.4%)	32/59 (54.2%)
オージン	神話詩	4/5	4/8	1/6	9/19
	英雄詩	-	0/1	-	0/1
ソール	神話詩	10/12	2/6	0/3	12/21
ロキ	神話詩	2/3	2/2	1/3	5/8
フレイ	神話詩	1/1	1/1	0/1	2/3
フレイヤ	神話詩	2/2	0/2	-	2/4
チュール	神話詩	-	0/1	-	0/1
ヘイムダル	神話詩	-	1/1	1/1	2/2
英雄全体		29/35 (82.9%)	26/39 (66.7%)	24/60 (40%)	79/134 (59.0%)
シグルズ	英雄詩	4/7	3/7	7/14	14/28
ヘルギ	英雄詩	0/1	3/3	1/5	4/9
グンナル	英雄詩	1/1	4/5	0/4	5/10
ホグニ	英雄詩	0/1	1/1	-	1/2
グズルーン	英雄詩	14/15	7/10	8/16	29/41

名前	作品分類	ENTRY	MEANING	E + M	総数
ブリュンヒルド	英雄詩	5/5	1/4	1/7	7/16
シグルーン	英雄詩	-	1/2	1/1	2/3
アトリ	英雄詩	5/5	2/2	3/9	10/16
ヴォルンド	英雄詩	-	4/5	2/2	6/7
スヴァーヴァ	英雄詩	-	-	1/2	1/2
その他の存在		3/5	2/7	0/2	5/14
		3/5	2/7	0/2	5/14
巫女	神話詩	1/1	-	-	1/1
スキールニル	神話詩	2/2	0/1	0/1	2/4
ロッドファーヴニ	神話詩	0/1	0/1	-	0/2
レギン	英雄詩	0/1	1/1	0/1	1/3
フェンリル狼	神話詩	-	0/2	-	0/2
スリュム	神話詩	-	1/2	-	1/2

ENTRY に関しては神々、英雄ともにかかなり高い確率で韻律の影響がうかがえるため、それらの動詞が神々や英雄の特徴を意識してというよりは韻律を考慮して選択されている可能性がある。しかし韻律を考慮して選択された語が固有のデータとして抽出されていても、個々のデータ分析において先にも述べたようにその動詞が表現している内容と主語の特徴とを検討してその主語にとって特徴的なものと判断しており、今回の分析において重要であることには変わりがない。また、MEANING や ENTRY + MEANING になると韻律の影響を受けているデータの比率が低くなり、単純に韻律だけでその動詞が選択されたとは言えなくなる。

韻文作品における韻律の影響は大きいものであり無視することは出来ないが、古西ノルド語の韻律についてはその音節の数え方、行の区切り方において様々に議論されており、確定的な理論はまだ出ていないため^{註1}、本論文ではこれ以上詳しくは扱わないこととする。

^{註1} Jónas 1988, pp.33-36

第9章 結論

本論文では、北欧神話分析の新しい試みとして文献資料の動詞に注目し、神々や英雄などを特徴的に描き出している動詞を見つけ出すことを目的に分析を行った。具体的には、北欧神話の第一次文献資料とされる「エッダ詩集」、スノッリ・ストゥルルソンの「ギェルヴィの惑わし」、同じくスノッリの「ユングリング・サガ」の3作品（群）を分析対象とし、これらに出て来る動詞について38のフィールド（分析項目）からなるデータベースを作成し、様々な側面から分析を行った。分析データの総数は15,426例であった。以下各章での分析についてまとめてみる。

第3章においては先ず初めにデータベースを数値的に分析して作品（群）別傾向を調べ、次にスノッリの2作品における特徴について述べた。数値的分析からは、以下のような作品（群）としての傾向が読み取れた。アルファベット大文字はデータベース上のフィールドを表す。

- 全ての作品（群）で語 (ENTRY) としては vera (英語の be 動詞にあたる) が一番多い。
- 韻文作品である「エッダ詩集」の方がスノッリの2つの散文作品に比べて、より多くの固有の語 (ENTRY) が見られる。
- 神話詩では出現形 (FORM), 時制 (TENSE) において pres (現在) が pret (過去) より比率が高く、英雄詩では逆に pret (過去) が pres (現在) より高い。主に神々の話を扱った「ギェルヴィの惑わし」でも神話詩に近い数値が出ている。また「ユングリング・サガ」においては pret (過去) の比率が圧倒的に高く、年代記としての特徴であると考えられる。
- 全ての作品（群）で本動詞と助動詞の比率は大体 85% 対 15% である。
- 韻文作品（群）では主語 (SUBJECT) として ek (一人称単数), þú (二人称単数) が上位に来ており、対話形式の韻文が多いことがうかがえる。散文作品では hann (三人称男性単数) が1位になっており、物語としての特徴が見られる。
- 主語のカテゴリー (S. CATEGORY) では神話詩で gma (アース神男性), 英雄詩で hm (英雄男性), 「ユングリング・サガ」で k (王) が1位になっており、「ギェルヴィの惑わし」でも特定出来るカテゴリーとしては gma (アース神男性) が1位であり、各作品（群）の内容をうかがわせるものとなっている。
- 目的語のカテゴリー (O. CATEGORY) では神話詩で g を含むもの (神に関わりのあるもの) が、

英雄詩で hm (英雄男性), hf (英雄女性) が, 「ユングリング・サガ」で k を含むもの (王に関わりのあるもの) がそれぞれ上位に多く見られる。「ギルヴィの惑わし」においては神話詩に近い傾向が見られ, 主語のカテゴリー (S_ CATEGORY) と同様に各作品 (群) の内容を反映している。

- 主語の人称 (S_ PERSON) では韻文作品 (群) では一, 二人称の比率がそれぞれ 16, 17% 前後と散文作品 (5% 以下) に比べて非常に高く対話形式が多いことがわかる。「ユングリング・サガ」では三人称がほぼ 100% であり年代記であることが明らかである。「ギルヴィの惑わし」も物語形式であり 90% 以上が三人称である。

また「ギルヴィの惑わし」において王ギルヴィとそれに対して神々の世界について答える 3 人の神々についてスノッリが動詞を使い分けしているのかについて調べたが, 両者とも特殊な存在として描かれており, 特に動詞の用法に違いは見られなかった。次に「ギルヴィの惑わし」で神々に関する知識についてスノッリが散文で書いている部分と, 「エッダ詩集」などの韻文作品から引用している部分で動詞の用法に違いがあるのかについて調べて見た。引用されている韻文部分に出て来る動詞は 289 例でそのうち同じ内容が散文では異なる動詞で描かれているものが 31 例あった。しかしそれらについては, 主語についても意味 (MEANING) についても何か特別な点は見られなかった。ただし散文で書き換えられている動詞のなかで, 今回分析対象とした全ての動詞と比較して, その語 (ENTRY) と意味 (MEANING) との組み合わせがこの「ギルヴィの惑わし」にしか出てこないものが 9 例あり, それらをスノッリが敢えてそれらの主語 (神々, 侏儒, 巨人) に対する特徴的な動詞として用いた可能性, すなわちスノッリがそれらの主語 (神々, 侏儒, 巨人) を特別に意識していた可能性はあると思われる。

「ユングリング・サガ」についても神々と同じ名前を持つとされる王たちとその他の王たちとで動詞の用法に違いがあるのかを調べて見た。確かに初代のオージンとは特殊な能力を持っており, 他の作品群で神々に対して用いられる動詞の主語となっている例がいくつかあるが, 全体として神々と同じ名前を持つ王とその他の王で動詞の用法に際立った差異は認められなかった。

次の第 5, 6, 7 章では神々, 英雄, その他作品において重要な役割を果たす存在についてそれぞれ個別に動詞の用法について調べて見た。方法としてはデータベースにおいてそれらを主語とする動詞を抜き出し, 各作品 (群) 別にそれらの動詞の中で他のものを主語としては用いられていない, すなわち固有のものを ENTRY, MEANING, ENTRY + MEANING の 3 つのレベルについて抽出した。その後それら固有の動詞について文脈に照らし合わせて, 主語となっている神々や英雄にとって特徴的な要素を含んだものであるかを検討した。

先ず第 5 章においてはオージン, ソールを始めとする神々について調べて見た。「戦い, 死, 知恵, ルーン, 魔術」を司る神とされているオージンを主語とする固有の動詞としてこれらの特徴と関わるルーンを

獲得するために「ぶら下がり (hanga)」, 自らを「傷つける (unda)」, 「魔法を使う (síða)」, (詩芸を獲得するため) 自分の頭を「危険にさらす (hætta e-m til)」, 親族の間に「災いを引き起こす (bera sakrúnar)」, 戦場で倒れたものを「連れて来る (skipa)」などがある。また王オージンが登場する「ユングリング・サガ」においても固有の動詞として王オージンが秘密の知識をミーミルに語らせるために薬草を「塗り込む (smyrja)」, 言葉で炎を「消す (slökkva)」, その死後も大きな戦いの前には「現れる (vitrast)」といった神オージンの特徴をうかがわせるものや, 王として特別の存在であることを示すものが見られた。

ソールに固有の動詞としてはロキをミョッルニルで「脅す (hœta)」, ウートガルザ・ロキとの勝負で猫の姿をしたミズガルズ蛇を「持ち上げる (lypta)」, 東方で巨人を「退治する (berja)」, ミョッルニルを「振り上げる (reiða fram)」, ミズガルズ蛇を捕まえる際にアースの力を「使う (fœrast í e-t)」など直接的な行動で相手と関わる表現が見られ, 「神々の守り手, 巨人を退治する神」として知られるソールには特徴的であると考えられる。

ロキは神々とも巨人ともされる曖昧な存在で, ずるがしこい知恵で常に神々の間に不和をもたらしている。ロキに固有の動詞にもまた神々に対して「悪口を言う (rœgja)」, 神々を「怒らせる (gremja)」のようなロキのトリックスター的性格と一致するものやトリックスターの文化英雄的側面と関わりを示す「(紐の) 結び目を結ぶ (ríða ræxna)」(これが現在の魚網のもとになったとされる) ものがあつた。

またフレイにおいてはその最大の武器である刀をゲルズ獲得のために手放したことに關しての動詞が固有であり, チュールと仲裁, ヘイムダッルと予見, 見張りとの関わりなどがそれぞれ固有の動詞で表現されている。

このように他の存在を主語として取らないそれぞれの神々に固有の動詞を分析することからそれらの神々にとって特徴的とされることが明らかになると言うことは, 神話の聞き手・読者が神々の特徴を認めたり, 理解したりするのに動詞が非常に大きな役割を果たしていることを裏付けている。

神々にとって固有の動詞は, 神話作品が語られたり, 読まれたりする際にはある種のキーワードとして働き, 神々の特徴をより鮮明に描き出し, 神々のイメージを明確に私たちに印象づけてくれるのである。つまり神々のイメージをそれら固有の動詞が作り出すのである。特にオージン, ソール, ロキについては分析対象データ数も多く, それぞれの特徴と関わったり, 作品の重要な場面で用いられたりする動詞, すなわち上で述べたようなキーワードとなる動詞が多く存在し, 北欧神話において他の神々よりは動詞によっても強く印象づけられていたものと思われる。

次の第6章ではシグルズを始めとする英雄を主語に取る動詞について神々と同様に固有の動詞を抜き出し, それぞれの主語の特徴や作品との関わり方について調べた。英雄とされるものは当時の最も上流階級である王や貴族たちであり, 彼らにとっては親族のつながり, 勇気, 名誉, 運命が大きな意味を持ってい

る。それらに注目しながら英雄に固有の動詞を分析した結果、英雄にとって重要とされる要素と関わりの深い戦闘、勇気、復讐、誓い、裏切り、婚姻についての例が固有の動詞に多く見られた。例としてはシングルズがファーヴニを「殺す (benja)」, ヘルギ S が兵士を「上陸させる (foera e-t at landi)」, シングルズがオージンに「恐れる (hrœðast)」ことなくブリュンヒルドの眠りを破る, グズルーンが復讐のためにアトリと自分との間の息子を「殺し (snýta, lyfja e-m elli)」, 頭を「切り落とす (hnafa e-t af e-m)」, グンナルはかつてはシングルズに対して「誓った (halda eiðom viðe-t)」が, ブリュンヒルドにシングルズを殺すように頼まれホグニを「内密の呼ぶ (heita sér e-m at rúnom)」, ブリュンヒルドがグンナルと「結婚する (gefast)」などがあげられる。その他にもシングルズがファーヴニを殺した後で財宝を馬グラニに「乗せる (klyfja e-t með e-m)」のように財宝との関わりを表す場合にも固有の動詞が用いられている。シングルズがファーヴニの心臓が焼けたかどうか「調べる (skynja)」, その結果「火傷をして (brenna)」鳥の話していることがわかるようになりレギンの企みを知るなど主人公にとっての転機となる場面でも固有の動詞が用いられている。

このように英雄に対してもその特徴と結びつく固有の動詞がいくつかあることが明らかにされたことは、英雄にとっても神々のところで述べたのと同様に動詞が私たちがその特徴を決める際に大きな役割を果たしていることの証しであり、動詞データベースから固有の動詞を抜き出してその主語の姿を探っていくという今回の分析方法が有効であることを示していると思われる。特にシングルズ, ヘルギ S, グンナル, グズルーン, ブリュンヒルド, アトリなどの各作品での主人公たちは分析データも数多くあるため、固有の動詞からその英雄としての姿をより一層明らかに描き出すことが出来た。

第7章では神々、英雄という分類に入らないが北欧神話世界において重要な役割を果たしている存在について分析した結果神々や英雄と同様に、特徴的と思われる固有の動詞がいくつかあることがわかった。

シングルズを「育て (veita e-m fóstr)」, 「愛した (elska)」, そして自分の兄ファーヴニを殺させ、その後シングルズを「裏切る (ráða)」が固有の動詞に見られ、邪悪な侏儒としてのレギンの存在を際立たせているものと思われる。

神々にとって最大の敵のひとつであるフェンリル狼に固有の動詞は、神々に最後に丈夫な鎖をかけられ縛り上げられた際に、その鎖を壊そうと「転げ回った (brjótast um)」, 鎖をかけられた時にチュールの片手を「噛み切る (slíta)」, ラグナロクで「大きく口を開けて (gapa)」進んで来るなどがあげられ、これら固有の動詞が使われることによってフェンリル狼の作品での役割がより鮮やかに描き出されているのではないだろうか。

なお韻文作品で用いられている動詞については韻律の影響も調べた。その結果、語 (ENTRY) レベルで抽出した固有の動詞に関しては神々、英雄ともにかなり高い確率で韻律の影響がうかがえるため、それ

らの動詞が神々や英雄の特徴を意識してというよりは韻律を考慮して選択されている可能性がある。しかし韻律を考慮して選択された語が固有のデータとして抽出されていても、個々のデータ分析において先にも述べたようにその動詞が表現している内容と主語の特徴とを検討してその主語にとって特徴的なものと判断しており、今回の分析において重要であることには変わりがないと考えられる。また、意味 (MEANING) や語 (ENTRY) と意味 (MEANING) の組み合わせレベルでの動詞では韻律の影響を受けているデータの比率が低くなり、単純に韻律だけでその動詞が選択されたとは言えなくなる。

神々や英雄を特徴づけるような動詞について調べた修士論文を出発点として、北欧神話の第一次文献資料から神々や英雄などの特殊な存在を主語とする動詞の中から、その主語に固有の動詞すなわち他の主語を取らない、その主語にしか用いられていない動詞を抜き出し、これまでの研究で言われているその主語の特徴や作品における重要な場面との関係を分析対象を増やして、より詳細に調べてきた。その結果、韻律の影響がうかがえるものの、神々や英雄その他特殊な存在を主語とする動詞にはその主語に固有であり、かつその主語の特徴や重要な場面と密接な関係のある動詞がいくつか存在することが確認出来た。先行研究で明らかにされている神々や英雄の特徴が、文献資料から動詞の網羅的なデータベースを作成し、それに対して分析を加えるという、本論文で取り組んだ新しい試みによっても裏付けられたと言える。

このことから文献資料において固有の動詞を抽出し分析することにより、その主語の特徴やその動詞が用いられている場面の重要性が見えて来るのではないかと考えられる。言い換えれば動詞を手がかりに、つまり動詞をキーワードとして文献資料を分析する可能性が開けてきたのではないだろうか。北欧神話文献資料分析においてこれまでの名詞研究に加えて動詞研究の重要性が認識出来たと思われる。

神話や伝説の世界での主役である神々、英雄にそれぞれ固有の動詞は聞き手・読者が神々や英雄のイメージを作り上げる際に大きな役割を果たしており、神々の動詞、英雄の動詞と呼べるのではないだろうか。

確かに神々や英雄と言った特殊な存在は、普通の人間では出来ない行動をするためそれらに対して固有の動詞が使われているからといって、それほど注目に値するものではないかもしれないが、実際の文献資料において動詞だけからでもそれらの特徴が読み取れることが明らかになったことは十分に意義のあることと思われる。

参考文献

刊本

- [1] Helgason, Jón (udg.). 1971. *Eddadigte I. Völuspá, Hávamál*. København. Ejnar Munksgaard.
- [2] Helgason, Jón (udg.). 1971. *Eddadigte II. Gudedigte*. København. Ejnar Munksgaard.
- [3] Helgason, Jón (udg.). 1971. *Eddadigte III. Heltedigte, første del*. København. Ejnar Munksgaard.
- [4] Holtsmark, Anne; Helgason, Jón (udg.). 1976. *Snorri Sturluson Edda. Gylfaginning og prosafortellingene av Skáldskaparmál*. København. Ejnar Munksgaard.
- [5] Wessén, Elias (udg.). 1952. *Snorri Sturluson Ynglingasaga*. København. Ejnar Munksgaard.

翻訳資料

- [6] Evans, David A. H. (ed.). 1986. *Hávamál*. London. Viking Society for Northern Research.
- [7] Faulkes, Anthony (tr. intr.). 1987. *Snorri Sturluson Edda*. London. J. M. Dent & Sons Ltd.
- [8] Holtsmark, Anne; Seip, Didrik Arup (overs.). 1959. *Snorre Sturlusson Kongesagaer*. Oslo. Gyldendal Norsk Forlag.
- [9] Häny, Arthur (tr. comment). 1987. *Die Edda. Götter- und Heldenlieder der Germanen*. Zürich. Manesse Verlag.
- [10] Häny, Arthur (tr. comment). 1990. *Snorri Sturluson Prosa-Edda. altisländische Göttergeschichten*. Zürich. Manesse Verlag.
- [11] Jónsson, Finnur (udg.). 1911. *Snorri Sturluson Heimskringla. Nóregs Konunga Sögur*. København. G. E. C. Gads Forlag.
- [12] Jensen, Johannes V.; Kyrre, Hans (overs.). 1948. *Snorre Sturlason Heimskringla 3. binde I. Norges Kongesagaer*. København. Gyldendals Boghandel Nordisk Forlag.
- [13] Kjerulf, E.. 1945. *Völuspá Fornritanna og ýmiskonar athuganir*. Reykjavík. Ísafoldarprentsmiðja H. F.
- [14] Larsen, Martin (overs.). 1943. *Den Ældre Edda og Eddica Minora 2 binde, 1. bind*.

- København. Ejnar Munksgaard.
- [15] Larsen, Martin (overs.). 1946. *Den Ældre Edda og Eddica Minora 2 binde, 2. bind*. København. Ejnar Munksgaard.
- [16] Larsen, Thøger (overs.). 1970. *Snorris Eddasagn*. København. Gyldendal.
- [17] Lorenz, Gottfried. 1984. *Snorri Sturluson GYLFAGINNING (Texte, Übersetzung, Kommentar)*. Darmstadt. Wissenschaftliche Buchgesellschaft.
- [18] Monsen, Erling (ed. note); Smith A. H. (tr.). 1990. *Snorre Sturlason Heimskringla or The Lives of the Norse Kings*. New York. Dover Publications, Inc.
- [19] Munch, P. A. (overs.). 1881. *Norges Konge-Sagaer forfattet af Snorre Sturlassøn*. Christiania. Feilberg & Landmark.
- [20] Nordal, Sigurður. 1952. *Völuspá*. Reykjavík. Helgafell.
- [21] Pálsson, Heimir (ed.). 1992. *Edda Snorra Sturlusonar*. Reykjavík. Mál og Menning.
- [22] Pálsson, Hermann (ed.). 1991. *Hávamál meðformála og skýringum*. Reykjavík. Háskóli Íslands, Háskólaútgáfan.
- [23] シーグルズル・ノルダル 著 菅原邦城 訳. 1993. 『巫女の予言. エッダ詩校訂本』. 東京. 東海大学出版会.
- [24] 谷口幸男 訳. 1973. 『エッダー古代北欧歌謡集』. 東京. 新潮社.
- [25] 松谷健二 訳. 1986. 『エッダ／グレイティルのサガ』. 中世文学集 III. 東京. 筑摩書房.

辞書

- [26] Baetke, Walter. 1987. *Wörterbuch zur altnordischen Prosaliteratur*. Berlin. Akademie-Verlag.
- [27] Cleasby, Richard; Vigfusson, Gudbrand; Craigie, Sir William A.. 1982. *An Icelandic-English Dictionary*. Oxford. Oxford at the Clarendon Press.
- [28] Jonsson, Erik. 1863. *Oldnordisk Ordbog*. Kjöbenhavn. Det Kongelige Nordiske Oldskrift-Selskab. Trykt hos J. D. Qvist et Comp..
- [29] Farge, Beatrice La; Tucker, John. 1992. *Glossary to the Poetic Edda Based on Hans Kuhn's Kurzes Wörterbuch*. Heidelberg. Carl Winter Universitätsverlag.
- [30] Fritzner, Johan. 1867. *Ordbog over Det Gamle Norske Sprog*. Kristiania. Feilberg & Landmarks Forlag.
- [31] Gering, Hugo. 1923. *Glossar zu den Liedern der EDDA (Sæmundar Edda)*. Paderborn. Druck

und Verlag von Ferdinand Schöningh.

- [32] Gering, Hugo. 1971. *Vollständiges Wörterbuch zu den Liedern der Edda*. Hildesheim, New York. Georg Olms Verlag.
- [33] Heggstad, Leiv; Hødnebo, Finn; Simensen, Erik. 1975. *Norrøn Ordbok 3.utgåva av Gamalnorsk Ordbok*. Oslo. Det Norske Samlaget.
- [34] Jónsson, Finnur. 1931. *Lexicon Poeticum AntiquæLinguæSeptentrionalis. Ordbog over det Norsk-Islandske Skjaldesprog*. København. S. L. Møllers Bogtrykkeri.
- [35] Kuhn, Hans. 1968. *Edda I-II, II. Kurzes Wörterbuch. Die Lieder des Codex Regius nebst verwandten Denkmälern Herausgegeben von Gustav Neckel*. Heidelberg. Carl Winter Universitätsverlag.

事典

- [36] Jacobsen, Lis; Danstrup, John (red.). 1956. *Kulturhistorisk Leksikon for nordisk middelalder fra vikingetid til reformationstid I-XXII*. (KLN) København. Rosenkilde og Bagger.
- [37] Kellogg, Robert. 1988. *A Concordance to Eddic Poetry*. East Lansing(USA). Colleagues Press.
- [38] Pulsiano, Phillip (ed.). 1993. *Medieval Scandinavia An Encyclopedia*. New York, London. Garland Publishing, Inc.
- [39] Simek, Rudolf. 1984. *Lexikon der germanischen Mythologie*. Stuttgart. Alfred Kröner Verlag.
- [40] Simek, Rudolf; Pálsson, Hermann. 1987. *Lexikon der altnordischen Literatur*. Stuttgart. Alfred Kröner Verlag.
- [41] 石川栄吉・梅棹忠夫・大林太良・蒲生正男・佐々木高明・祖父江孝男（編）. 1994. 【縮刷版】『文化人類学事典』. 東京. 弘文堂.

文法書

- [42] Andersen, Harry. 1936. *Oldnordisk Grammatik. Lydlære, Formlære, Hovedpunkter af Syntaksen*. København. J. H. Schultz Forlag.
- [43] Hanssen, Eskil; Mundal, Else; Skadberg, Kåre. 1975. *Norrøn grammatikk. Lydlære, formlære og syntaks i historisk framstilling*. Oslo. Universitetsforlaget.
- [44] Iversen, Ragnvald. 1984. *Norrøn grammatikk*. Aschehoug.
- [45] Lund, G. F. V.. 1862. *Oldnordisk Ordføjningslære*. København. Berlingske Bogtrykkeri.

- [46] Nygaard, M.. 1865. *Eddasprogets Syntax*. Bergen.
- [47] Nygaard, M.. 1917. *Bemerkninger, Rettelser og Supplementer til Min Norrøn Syntax (Kristiania 1905)*. Kristiania. Jacob Dybwad.
- [48] Nygaard, M.. 1966. *Norrøn Syntax*. Oslo. Aschehoug.
- [49] 森田貞雄. 1981. 『アイスランド語文法』. 東京. 大学書林.

研究書・論文

- [50] Ambrosiani, Sune. 1907. *Odinskultens Härkomst*. Stockholm. Justus Cederquists Förlag.
- [51] Aðalsteinsson, Jón Hnefill. 1990. "Old Norse Religion in the Sagas of Icelanders." *Gripla VII (Stofnun Árna Magnússonar rit 37)*. Reykjavík. Stofnun Árna Magnússonar.
- [52] Bayerschmidt, Carl F.. 1965. "The Element of the Supernatural in the Saga of Icelanders." *Scandinavian Studies*. Seattle. University of Washington Press.
- [53] Bibire, Paul. 1986. "Freyr and Gerðr: the Story and its Myths." *Sagnaskemmtun (Philologica Germanica 8)*. Wien, Köln, Graz. Hermann Böhlau Nachf.
- [54] Boyer, Régis. 1985. "On the Composition of Völuspá." *Edda: A Collection of Essays*. Manitoba. University of Manitoba Press.
- [55] Briem, Ólafur. 1963. *Vanir og Æsir*. Reykjavík. Heimspekideild Háskóla Íslands.
- [56] Briem, Ólafur. 1991. *Norræn Goðafræði*. Reykjavík. Íðunn.
- [57] Bæksted, Anders. 1984. *Nordiske Guder og Helte*. København. Politikens Forlag.
- [58] Christensen, Hanne. 1983. *Odinskikkelsen i den Nordiske Mytologi. enhed og mangfoldighed i Odinbegrebet*. København. Københavns Universitet.
- [59] Davidson, H. R. Ellis. 1985. "Insults and Riddles in the Edda Poems." *Edda: A Collection of Essays*. Manitoba. University of Manitoba Press.
- [60] Davidson, H. R. Ellis. 1982 (reprint). *Gods and Myths of Northern Europe*. New York. Penguin Books.
- [61] Davidson, Hilda Ellis. 1971. *The Battle God of The Vikings. the first G. N. Garmonsway Memorial Lecture*. University of York Medieval Monograph Series. Cambridge
- [62] Einarsson, Stefán. 1957. *A History of Icelandic Literature*. New York. The Johns Hopkins Press.
- [63] Einarsson, Stefán. 1961. *Íslensk Bókmenntasaga 874-1960*. Reykjavík. Snæbjörn Jónsson &

Co. H. F.

- [64] Falk, Hjalmar. 1924. *Odensheite*. Kristiania.
- [65] Faulkes Anthony. 1979. "The Prologue to Snorra Edda." *Gripla III (Stofnun Árna Magnússonar rit 18)*. Reykjavík. Stofnun Árna Magnússonar.
- [66] Faulkes, Anthony. 1977. "Edda." *Gripla II (Stofnun Árna Magnússonar rit 16)*. Reykjavík. Stofnun Árna Magnússonar.
- [67] Gouchet, Oliver. 1990. "Sigurðr Freys vinr." *Poetry in the Scandinavian Middle Ages (The 7th International Saga Conference)*. Spoleto. Presso La Sede del Centro Studi.
- [68] Gurevič, Elena A. (Moskva). 1986. "The formulaic pair in Eddic Poetry." *Structure and Meaning in Old Norse Literature (The Viking Collection Vol. 3)*. Odense. Odense University Press.
- [69] Hallberg, Peter. 1982. *Den norrøne digtning*. København. Gyldendal.
- [70] Hallberg, Peter. 1985. "Elements of Imagery in the Poetic Edda." *Edda: A Collection of Essays*. Manitoba. University of Manitoba Press.
- [71] Harris, Joseph. 1985. "Eddic Poetry." *Old Norse-Icelandic Literature (Islandica XLV)*. Ithaca, London. Cornell University Press.
- [72] Haugen, Einar. 1985. "The Edda as Ritual. Odin and His Masks." *Edda: A Collection of Essays*. Manitoba. University of Manitoba Press.
- [73] Helgason, Jón. 1934. *Norrøn Litteraturhistorie*. København. Levin & Munksgaard.
- [74] Holtsmark, Anne. 1949. *Forelesninger over Völuspá*. Hösten.
- [75] Holtsmark, Anne. 1964. *Studier i Snorres Mytologi*. Oslo. Universitetsforlaget.
- [76] Holtsmark, Anne. 1970. *Norrøn mytologi. Tro og myter i vikingtiden*. Oslo. Det Norske Samlaget.
- [77] Jónsson, Baldur. 1990. "Orðtalning í eddukvæðum Konungsbókar." *Gripla VII (Stofnun Árna Magnússonar rit 37)*. Reykjavík. Stofnun Árna Magnússonar.
- [78] Jónsson, Finnur. 1907. *Den Islandske Litteraturs Historie. tilligemed den oldnorske*. København. G. E. C. Gad's Forlag.
- [79] Kellogg, Robert. 1990. "The Prehistory of Eddic Poetry." *Poetry in the Scandinavian Middle Ages (The 7th International Saga Conference)*. Spoleto. Presso La Sede del Centro Studi.
- [80] Klingenberg, Heinz. 1985. "Types of Eddic Mythological Poetry." *Edda: A Collection of*

- Essays*. Manitoba. University of Manitoba Press.
- [81] Krag, Claus. 1991. *Ynglingatal og Ynglingesaga. En studie i historiske kilder*. Oslo. Universitetsforlaget.
- [82] Kristjánsson, Jónas (author); Foote, Peter (tr.). 1988. *Eddas and Sagas. Icelandic Medieval Literature*. Reykjavík. Hið íslenska bókmenntafélag.
- [83] Kristjánsson, Jónas. 1990. "Stages in the Composition of Eddic Poetry." *Poetry in the Scandinavian Middle Ages (The 7th International Saga Conference)*. Spoleto. Presso La Sede del Centro Studi.
- [84] Lehmann, W. P.. 1965. "The So-called Historical Present in Old Norse." *Scandinavian Studies*. Seattle. University of Washington Press.
- [85] Lindblad, Gustaf. 1978. "Centrala eddaproblem i 1970-talets forskningsläge." *Scripta Islandica - Isländska Sällskapets Årsbok 28/ 1977*. Uppsala.
- [86] Lindow, John. 1985. "Mythology and Mythography." *Old Norse-Icelandic Literature (Islandica XLV)*. Ithaca, London. Cornell University Press.
- [87] Møller, Åge. 1947. *Nordiske Myter*. Odense. Andelsbogtrykkeriet.
- [88] McTurk, Roderick Walter. 1990. "The Poetic Edda and the Appositive Style." *Poetry in the Scandinavian Middle Ages (The 7th International Saga Conference)*. Spoleto. Presso La Sede del Centro Studi.
- [89] Nordal, Guðrún Tómasson, Sverrir Ólason, Vésteinn (ed.). 1992. *Íslensk Bókmenntasaga I*. Reykjavík. Mál og Menning.
- [90] Nordal, Sigurður. 1920. *Snorri Sturluson*. Reykjavík. Þór. F. Þórláksson.
- [91] Pálsson, Hermann. 1990. "Towards a Classification of Early Icelandic Poetry." *Poetry in the Scandinavian Middle Ages (The 7th International Saga Conference)*. Spoleto. Presso La Sede del Centro Studi.
- [92] Quinn, Judy. 1990. "Völuspá and the Composition of Eddic Verse." *Poetry in the Scandinavian Middle Ages (The 7th International Saga Conference)*. Spoleto. Presso La Sede del Centro Studi.
- [93] Ross, Margaret Clunies; Martin, B. K. (Sydney). 1986. "Narrative structures and intertextuality in Snorra Edda. the example of Thor's encounter with Geirrðör." *Structure and Meaning in Old Norse Literature (The Viking Collection Vol. 3)*. Odense. Odense University Press.

- [94] Ross, Margaret Cluniess. 1990. "Voice and Voices in Eddic Poetry." *Poetry in the Scandinavian Middle Ages (The 7th International Saga Conference)*. Spoleto. Presso La Sede del Centro Studi.
- [95] Schach, Paul. 1985. "Some Thoughts on Völuspá." *Edda: A Collection of Essays*. Manitoba. University of Manitoba Press.
- [96] Sigurðsson, Gísli. 1990. "On the Classification of Eddic Heroic Poetry in View of the Oral Theory." *Poetry in the Scandinavian Middle Ages (The 7th International Saga Conference)*. Spoleto. Presso La Sede del Centro Studi.
- [97] Sveinsson, Einar Ól.. 1962. *Íslenzkar Bókmenntir í Fornöld I*. Reykjavík. Almenna Bókafélagið.
- [98] Turville-Petre, E. O. G.. 1964. *Myth and Religion of the North. The Religion of Ancient Scandinavia*. London. Weidenfeld and Nicolson.
- [99] Turville-Petre, E. O. G.. 1976. *Scaldic Poetry*. Oxford. Oxford at the Clarendon Press.
- [100] Zetterholm, D. O.. 1949. *Studier i En Snorre-Text. Tors Färd till Utgård. I Codices Upsaliensis DG 11 4to och Regius Hafn. 2367 4to*. Köpenhamn. Ejnar Munksgaard.
- [101] Zetterholm, D. O.. *Atlamál. Studier i en Eddadikts Stil och Meter*. Stockholm. Hugo Gebers Förlag.
- [102] Ægidius, Jens Peter. 1978. *Vølvens Spådom på dansk. En literær- og åndshistorisk undersøgelse*. København. G. E. C. Gads Forlag.
- [103] H. R. エリス・デイヴィッドソン 著 米原まりこ 一井知子 訳. 1992. 『北欧神話』. 東京. 青土社.
- [104] ジョルジュ・デュメジル 著 松村一男 訳. 1993. 『ゲルマン人の神々』. 東京. 国文社.
- [105] ジョルジュ・デュメジル 著 松村一男 訳. 1987. 『神々の構造. 印欧語族三分イデオロギー』. 東京. 国文社.
- [106] フォルケ・ストレム 著 菅原邦城 訳. 1988. 『古代北欧の宗教と神話』. 京都. 人文書院.
- [107] 寺村秀央. 1982. 『日本語のシンタクスと意味 第Ⅰ巻』. 東京. くろしお出版.
- [108] 菅原邦城 訳. 1979. 『ゲルマン北欧の英雄伝説. ヴォルスンガ・サガ』. 東京. 東海大学出版会.
- [109] 菅原邦城. 1973. 「スノッリ・ストゥルソン 一研究ノート.」 I DUN (大阪外国語大学デンマーク語研究室紀要) I.
- [110] 菅原邦城. 1976. 「スノッリの父ストゥルラ.」 I DUN (大阪外国語大学デンマーク語研究室紀

要) III.

- [111] 菅原邦城. 1980. 「首領スノッリ」 IDUN (大阪外国語大学デンマーク語研究室紀要) V
- [112] 菅原邦城. 1982. 「スノッリとサクソにみるバルドル神話」 IDUN (大阪外国語大学デンマーク語研究室紀要) VI
- [113] 菅原邦城. 1984. 『北欧神話』. 東京. 東京書籍.

資料

■「ギェルヴィの惑わし」においてスノッリが韻文を引用している部分での動詞の用例 同じ主語との組み合わせにおいて

- # 散文では異なる動詞が使われている 31 例
- ◎ 韻文と散文とで同じ動詞が使われている（同じ章において） 53 例
- 韻文と散文とで同じ動詞が使われている（別の章において） 11 例
- × 韻文での話が散文では言い換えられていない 100 例
- （別の章または韻文部分で類似の表現が見られる場合は（）内にその場所を示した）
- △ 散文に類似の表現が見られる 94 例

S_ REAL, ENTRY, MEANING が異なる, 但し S_ REAL が異なる場合は S_ CATEGORY が類似の場合のみ)

作品に出てくる順に左から分類, ENTRY, MEANING, S_ REAL, O_ REAL, PLACE, (PHRASE) を示す. なお PLACE においては全て「ギェルヴィの惑わし」のデータのため, データベース上で作品の区別を示す GYLFG は省略した. #, △をつけた例については個別の MEANING が異なる場合もある.

分類	ENTRY	MEANING	S_ REAL	O_ REAL	PLACE	(PHRASE)
◎	draga	曳く	ゲヴェン	x	1.14.V	
					1.4/ 1.8.P	
×	rjúka	蒸気が立ち昇る	蒸気, 煙	x	1.17.V	
×	bera	持つ	4 頭の牡牛	8 つの目, 4 つの頭	1.18.V	
△	ganga	進む	4 頭の牡牛	x	1.19.V	

分類	ENTRY	MEANING	S. REAL	O. REAL	PLACE	(PHRASE)
			(牡牛のひい ている) 鋤		1.7.P	
×	lata	させる	x	x	2.14.V	
△	blíkja	輝く	楯	x	2.14.V	
	gylla	黄金で飾られ ている			2.11.P	
×	berja	投げる	楯	岩	2.15.V	
×	vera	受け身	楯	x	2.15.V	
△	hyggja	考える	男	x	2.17.V	
			人		51.76.P	
△	ganga	入る	人	扉	2.31.V	ganga fram
					2.24.P	ganga eptir
△	skygnast	見渡す	人	x	2.32.V	skygnast um
	lítast		ギェルヴィ王		2.27.P	lítast um
×	skulu	助動詞	人	x	2.32.V	
×	vera	b e	節	x	2.33.V	
×	vita	知る	人	節	2.33.V	
×	sitja	いる	敵	x	2.35.V	sitja fyrir
×	standa	立っている	ギェルヴィ王	x	2.46.V	
#	fregna	尋ねる	ギェルヴィ王	x	2.46.V	
	spyrja				2.19.P	
△	sitja	座る	話すもの	x	2.47.V	
		座っている	ニュースを知 っている人		44.16.P	
×	skulu	助動詞	話すもの	x	2.47.V	
△	segja	話す	不特定の誰か 他多数	x	2.47.V	
◎	vera	ある	x	x	4.4.V	
					4.1/ 4.2.P	

分類	ENTRY	MEANING	S- REAL	O- REAL	PLACE	(PHRASE)
◎	vera	ある	x	x	4.5.V 4.1/ 4.2.P	
◎	vera	ある	x	x	4.6.V 4.1/ 4.2.P	
#	finnast vera	ある	大地, 天	x	4.8.V 4.1/ 4.2.P	
◎	vera	ある	大きな空間	x	4.10.V 4.1/ 4.2.P	
◎	fara	来る	スルト	x	4.24.V 4.22.P	
△	skína	輝く	太陽 x	x	4.26.V 51.44.P/ (51.115.V)	
×	gnata	音を立てて崩 れ落ちる	岩山	x	4.28.V (51.117.V)	
×	rata	つまずく	女巨人	x	4.29.V (51.118.V)	
×	troða	進む	人間	地獄への道	4.30.V (51.119.V)	
△	klofna brenna	割れる 燃やす	天 スルト	x 世界中	4.31.V 4.23.P	
△	vera koma	出ている 生じる	巫女 霜の巨人の一 族	x	5.23.V 5.21.P	vera frá e-m
◎	koma	出て行く	巨人	ユミル	5.30.V 5.21.P	koma frá e- m
◎	koma	出て来る	ユミル	x	5.32.V	

分類	ENTRY	MEANING	S. REAL	O. REAL	PLACE	(PHRASE)
					5.21.P	
#	stökkva	流れ出る	毒の雫	x	5.36.V	
	standa af	出て来る			5.7.P	
△	vaxa	育つ	毒の雫	x	5.37.V	
	frjósa	～になる			5.8.P	
#	verða	生まれる	巨人	x	5.37.V	verða ór
	* kvikna	生命が生まれ る			5.18.P	
	verða	なる	生命		5.19.P	
◎	koma	出て来る	巨人の一族	x	5.39.V	
					5.21.P	
△	vera	起こる	恐ろしい事	x	5.40.V	vera til
	vaxa	増える	霜の巨人の一 族		5.41.P	
×	vera	受け身	大地	x	7.10.V	
○	skapa	つくる	大地	x	7.10.V	
					4.13.P	
×	vera	受け身	ベルゲルミル	x	7.11.V	
×	bera	生まれる	ベルゲルミル	x	7.11.V	
×	muna	思い出す	ヴァフスルー ズニル	節	7.12.V	
×	vera	受け身	ベルゲルミル	x	7.14.V	
#	leggja	横たわる	ベルゲルミル	x	7.14.V	
	* fara upp	乗る			7.6.P	
	haldast	留まる			7.7.P	
×	vita	知る	太陽	節	8.24.V	
△	eiga	持つ	太陽	館	8.25.V	
	setja	決める	ボルの息子	光/ 場所	8.21.P	
	skapa	決める	ボルの息子	光/ 道	8.21.P	

分類	ENTRY	MEANING	S. REAL	O. REAL	PLACE	(PHRASE)
×	vita	知る	月	節	8.26.V	
△	eiga	持つ	月	どのような力	8.27.V	
			太陽	逃げ道	12.5.P	
×	vita	知る	星	節	8.28.V	
△	eiga	持つ	星	場所	8.29.V	
	setja	決める	ボルの息子	光/ 場所	8.21.P	
	skapa	決める	ボルの息子	光/ 道	8.21.P	
×	vera	受け身	大地	x	8.42.V	
△	skapa	つくる	大地	x	8.42.V	
△	gera	つくる	やさしい神	ミズガルズ/ 人	8.48.V	
	gera	つくる	ボルの息子	世界を囲む壁	8.37.P	
	hafa	使う	ボルの息子	ユミルのまつ げ/ 神々の砦	8.38.P	hafa e-t til e- s
	taka	取る	ボルの息子	ユミルの脳味噌	8.39.P	
	kasta	投げる	ボルの息子	ユミルの脳味噌	8.39.P	
	gera	つくる	ボルの息子	雲	8.40.P	
ボルの息子たち（神々）による世界創造の描写						
×	vera	受け身	邪悪な雲	x	8.51.V	
#	skapa	つくる	邪悪な雲	x	8.52.V	
	gera				8.40.P	
◎	búa	住む	巨人の老女	x	12.24.V	
					12.14.P	
◎	foeða	育てる	巨人の老女	フェンリル狼 (狼)	12.26.V	
					12.16.P	

分類	ENTRY	MEANING	S- REAL	O- REAL	PLACE	(PHRASE)
◎	verða	なる	フェンリルの 一族の一人	x	12.28.V	
					12.19.P	
◎	fillast	満ちる	フェンリルの 一族の一人	死にかけてい る男の体	12.32.V	
					12.20.P	
#	rjóða	赤く染める	フェンリルの 一族の一人	神々の住まい /赤い血	12.34.V	
	stökkva	まき散らす	マーナガルム ル	血/ 天	12.21.P	
#	verða	(黒く) なる	太陽の光, 風	x	12.36.V	
	týna	失う	太陽	輝き	12.22.P	
△	vita	知る	オージンたち アース神	x	12.39.V	
					25.3.P	
△	ganga	集まる	アース神	x	14.27.V	
	setjast	(自分の場所 に) 座ってい る			14.19.P	
△	gætast	相談する	聖なる神々 (アース神)	以下の節	14.30.V	gætast um e- t
	ráða	決める	アース神	判決	14.19.P	
×	skulu	助動詞	x	x	14.31.V	
#	skepja	つくる	x	侏儒の人々	14.32.V	
	* kvikna	生まれる			14.20.P	
#	gera	つくる	モートソグニ ル, ドゥーリ ン (侏儒)	多くの人の 形をしたもの (侏儒)	14.36.V	
	* kvikna	生まれる			14.20.P	
	* skipast	変身する			14.22.P	

分類	ENTRY	MEANING	S. REAL	O. REAL	PLACE	(PHRASE)
	* taka	生命を得る			14.22.P	
	kviknan					
×	segja	言う	ドゥーリン (侏儒)	x	14.38.V	
×	vita	知る	巫女	全て, 節	15.19.V (16.34.V 他)	
△	fela	隠す	オージン	目	15.20.V	
	leggja	担保に入れる			15.18.P	leggja e-t at veði
◎	drekka	飲む	ミーミル	蜜酒	15.23.V 15.15.P	
△	vita	知る	オージンたち アース神	x	15.26.V 25.3.P	
×	skulu	助動詞	ソール	x	15.39.V	
◎	vaða	渡る	ソール	川	15.39.V 15.35.P	
△	doema	裁く	ソール	x	15.41.V	
	ganga	(裁きの席に) 来る			15.35.P	ganga til dómsins
	eiga	決める	アース神		15.4.P	eiga dóma
#	fara	行く	ソール	x	15.41.V	
	ganga	(裁きの席に) 来る			15.35.P	ganga til dómsins
◎	brenna	燃える	ビフロスト	炎	15.44.V 15.46.P	
#	hlóa	熱くなる	聖なる川	x	15.45.V	
	brenna	燃える	炎		15.46.P	
×	hyggja	思う	ファーヴニ	節	15.59.V	
◎	vera	b e	ノルン	x	15.59.V	

分類	ENTRY	MEANING	S. REAL	O. REAL	PLACE	(PHRASE)
					15.56.P	
×	eiga	持つ	ノルン	一族	15.60.V	
◎	vera	b e	ノルン	x	15.61.V	
					15.56.P	
◎	vera	b e	ノルン	x	15.62.V	
					15.56.P	
×	drýgja	耐える	ユッグドラシ ル	苦勞	16.12.V	
×	vita	知る	人	x	16.13.V	
◎	bíta	かじる	鹿	x	16.14.V	
					16.8.P	
◎	fúna	腐る	ユッグドラシ ル	x	16.15.V	
					16.30.P	
×	skerða	傷つける	ニーズホッグ	x	16.16.V	
#	liggja	いる	多くの蛇	x	16.19.V	
	vera				16.9.P	
△	hyggja	考える	愚かもの 人	それ	16.20.V 51.76.P	
×	vera	b e	蛇	x	16.22.V	
△	hyggja	思う	オージン ソール	節	16.25.V 45.18.P	
×	munu	助動詞	蛇	x	16.25.V	
△	má	かじる	蛇	ユッグドラシ ルの枝	16.26.V	
	bíta		鹿		16.8.P	
×	vita	知る	巫女	ユッグドラシ ル	16.34.V	
					(15.19.V 他)	

分類	ENTRY	MEANING	S- REAL	O- REAL	PLACE	(PHRASE)
◎	ausa	注ぐ	ユッグドラシ ル	白い泥水	16.34.V	
					16.29.P	
×	heita	呼ばれる	ユッグドラシ ル	x	16.35.V	
#	koma	来る	露	x	16.38.V	
	falla af	落ちる			16.42.P	
△	falla	降りる	露	x	16.39.V	
	falla af	落ちる			16.42.P	
○	standa	立っている	ユッグドラシ ル	x	16.40.V	
					15.8.P	
×	vita	知る	巫女	太陽よりも美 しく黄金より も良い館	17.23.V	
					(15.19.V/ 16.34.V)	
◎	standa	立っている	太陽よりも美 しく黄金より も良い館	x	17.23.V	
					17.20.P	
×	skulu	助動詞	信頼出来る人	x	17.27.V	
◎	byggja	住む	信頼出来る人	x	17.28.V	
					17.5/ 17.21/ 17.37.P	
×	njóta	楽しむ	信頼出来る人	歎び	17.30.V	
◎	heita	呼ばれる	巨人	x	18.9.V	
					18.7.P	
◎	sitja	座っている	巨人	x	18.10.V	

分類	ENTRY	MEANING	S. REAL	O. REAL	PLACE	(PHRASE)
					18.6.P	
△	kveða	言う	人	風	18.13.V	
	segja		人々		48.61.P	
◎	koma	来る	風	x	18.13.V	
					18.1.P	
×	vera	b e	ロキ	x	20.12.V	
△	letjast	止める	ロキ	x	20.14.V	
	hætta		ソールとエッ リ		46.127.P	
△	hyggja	思う	フレイヤ	節	20.16.V	
			ハール		48.62.P	
◎	vita	知る	フリッグ	全ての運命	20.16.V	
					20.9.P	
◎	segja	言う	フリッグ	x	20.17.V	
					20.9.P	
◎	heita	呼ばれる	オージン	x	20.24.V	
					20.18.P	
△	hyggja	思う	オージン	ビールスキル ニ	21.12.V	
			ハール		48.62.P	
○	vita	知る	オージン	建物の屋根	21.14.V	
					9.16.P	
△	vita	思う	オージン	オージンの息 子の建物	21.15.V	
		知る			9.16.P	
◎	heita	呼ばれる	ブレイザブリ ク	x	22.13.V	
					22.11.P	
#	hafa	持つ	バルドル	バルドル/館	22.14.V	

分類	ENTRY	MEANING	S. REAL	O. REAL	PLACE	(PHRASE)
	búa	住む			22.10.P	
△	liggja	ある	恐ろしいルー ン	x	22.17.V	
	vera		ギンヌンガガ ップ		15.10.P	
○	vita	知る	オージン	恐ろしいルー ン	22.17.V	
					9.16.P	
△	vera	疎ましい	山	ニョルズ	23.17.V	vera leiðr e-t
△	vera	いる	ニョルズ	x	23.18.V	
△	þykkja	思われる	ニョルズ	狼の遠吠え	23.21.V	
△	vera	b e	狼の遠吠え	x	23.21.V	
		海の近くに いる			23.13.P	vera nær sær
上の3例はニョルズとスカジの結婚について						
△	sofa	眠る	スカジ	x	23.24.V	
	(山に住ん でいる)				23.11.P	
普段山に住んでいるスカジが生みの近くで眠れないことについて						
×	mega	助動詞	スカジ	x	23.24.V	
△	vekja	起こす	かもめ	スカジ	23.27.V	
△	koma	出て来る	かもめ	x	23.28.V	
	(山に住ん でいる)				23.11.P	
上の2例も普段山に住んでいるスカジが生みの近くで眠れないことについて						
◎	heita	呼ばれる	スリュムヘイ ム	x	23.33.V	
					23.12.P	
#	búa	住む	シャツイ	x	23.34.V	

分類	ENTRY	MEANING	S. REAL	O. REAL	PLACE	(PHRASE)
	eiga	持つ		住む場所	23.11.P	
#	byggja	住む	スカジ	x	23.36.V	
	hafa				23.11.P	hafa bústað
◎	heita	呼ばれる	フォールクヴ アング	x	24.9.V	
					24.7.P	
×	ráða	決める	フレイヤ	席順	24.10.V	
#	kjósa	選ぶ	フレイヤ	戦死者の半分	24.13.V	
	eiga	得る		死者の半分	24.7.P	
△	eiga	持つ	オージン	戦死者の半分	24.14.V	
	eiga	得る		死者の半分	24.7.P	
◎	heita	呼ばれる	ヒミンビョル グ	x	27.13.V	
					27.5.P	
△	kveða	言う	x	ヘイムダッル	27.14.V	
			ハール		18.5.P	
△	valda	支配する	ヘイムダッル	聖なところ	27.15.V	
	ráða		オージン		3.12.P	
△	drekka	飲む	ヘイムダッル	蜜酒	27.17.V	
			ソール		46.67.P	
×	vera	b e	ヘイムダッル	x	27.20.V	
×	vera	b e	ヘイムダッル	x	27.21.V	
◎	heita	呼ばれる	グリトニル	x	32.6.V	
					32.2.P	
×	vera	受け身	グリトニル	x	32.7.V	
×	styðja	支える	グリトニル	黄金	32.7.V	
△	þekja	覆う	グリトニル	銀	32.8.V	
			ヴァルホル		2.13.P	
△	byggja	住む	フォルセティ	x	32.10.V	

分類	ENTRY	MEANING	S. REAL	O. REAL	PLACE	(PHRASE)
	eiga	持つ		広間	32.2.P	
△	svæfa	(紛争を) 静める	フォルセティ	全ての紛争	32.11.V	
	vera	b e	グリトニル		32.4.P	
#	fljúga	飛ぶ	何	x	35.48.V	
	renna	(空を) 走る	馬		35.45.P	
	ríða	乗る	グナー	x	35.46.P	
		(sjá ríða hennar	(乗って飛んでいるのを) 見る		35.47.P)	
◎	fara	進む	何	x	35.49.V	
					35.59.P	
#	líða	進む	何	x	35.50.V	
#	fljúga	飛ぶ	グナー	x	35.52.V	
	renna	(空を) 走る	馬		35.45.P	
	ríða	乗る	グナー	x	35.46.P	
		(sjá ríða hennar	(乗って飛んでいるのを) 見る		35.47.P)	
◎	fara	進む	グナー	x	35.53.V	
					35.59.P	
#	líða	進む	グナー	x	35.54.V	
	renna	(空を) 走る	馬		35.45.P	
	ríða	乗る	グナー	x	35.46.P	
		(sjá ríða hennar	(乗って飛んでいるのを) 見る		35.47.P)	
×	geta	得る	ハムスケルピル	ホーフヴァル プニ	35.57.V	
△	vilja	望む	オージン	節	36.5.V	
			アース神		13.13.P	
◎	bera	運ぶ	ヴァリュキュ リヤ	オージン/角 杯	36.5.V	
◎	bera	運ぶ	ヴァリュキュ リヤ	エインヘリヤ ル/ビール	36.12.V	

分類	ENTRY	MEANING	S. REAL	O. REAL	PLACE	(PHRASE)
					36.1.P	
×	vera	b e	一夜	x	37.32.V	
×	vera	b e	2日目の夜	x	37.33.V	
×	mega	助動詞	フレイ	x	37.34.V	
△	þreyja	耐える	フレイ	3夜	37.34.V	
				刀のないこと	37.27.P	láta e-t til e-
						s
◎	þykkja	思われる	フレイ	一月	37.36.V	
					37.47.P	
×	láta	する	アンドフリー ムル	セーフリーム ニル	38.14.V	
◎	sjóða	料理する	セーフリーム ニル	x	38.16.V	
					38.9.P	
△	vita	知る	僅かな者 人	節	38.18.V	
					44.16.P	
△	alast	食べる	エインヘリャ ル	何を	38.19.V	
		用意する	オージン	食事/ 戦場で 倒れたもの	38.3.P	fá e-m at e-
#	seðja	満足させる	オージン	ゲリ, フレキ	38.27.V	m
	gefa	与える		2頭の狼/ 食 事	38.22.P	
○	lifa	生きる	オージン	x	38.31.V	
					3.11.P	
◎	fljúga	飛ぶ	フギン, ムニ ン	x	38.39.V	
					38.34.P	
×	óast	心配する	オージン	フギン	38.41.V	

分類	ENTRY	MEANING	S. REAL	O. REAL	PLACE	(PHRASE)
◎	koma	戻る	フギン	x	38.42.V 38.35.P	koma aptr
△	sjást	恐れる	オージン	ムニン	38.43.V	sjást um e-t
	óttast		アース神		34.46.P	
△	hyggja	思う	オージン	540の扉	40.12.V 48.62.P	
			ハール			
◎	vera	ある	540の扉	x	40.12.V 40.5.P	
◎	ganga	出て行く	800人のエ インヘリヤル	x	40.14.V 40.6/ 40.8.P	
×	fara	向かう	エインヘリヤ ル	x	40.15.V	
×	vega	殺す	エインヘリヤ ル	フェンリル狼	40.15.V	
#	hoggvast	戦う	エインヘリヤ ル	x	41.12.V	
	berjast				41.6.P	
△	kjósa	選ぶ	エインヘリヤ ル	戦死者	41.13.V	
			ヴァルキュリ ヤ ノルン		36.14.P 36.16.P	
◎	ríða	乗って戻る	エインヘリヤ ル	x	41.14.V 41.8.P	
#	sitja	座っている	エインヘリヤ ル	x	41.15.V	
	setjast	座る			41.8.P	

分類	ENTRY	MEANING	S. REAL	O. REAL	PLACE	(PHRASE)
○	vera	b e	ユグドラシ ル	x	41.20.V	
					15.6.P	
#	ganga	集まる	アース神	x	42.63.V	
	* setjast				42.33.P	
#	gætast	相談する	聖なる神々 (アース神)	以下の節	42.66.V	gætast um e- t
	ráða				42.12.P	ráða ráðum
	* ganga	話し合う			42.12.P	ganga á tal
×	hafa	完了	誰が	x	42.67.V	
△	blanda	混ぜる	誰が	天/不幸	42.68.V	
	ráða	提案する	ロキ他		42.34/ 42.37/ 42.38.P	
#	gefa	与える	誰が	巨人の一族/ フレイヤ	42.70.V	
	gipta	結婚させる	アース神	フレイヤ	42.34.P	
	gefa	与える	アース神	太陽と月を巨 人に	42.36.P	
△	gangast	破られる	誓い, 言葉, 誓 い, 重要な約 束	x	42.71.V	
	gjalda	支払う (否定)	ソール	仕事の報酬	42.55.P	
	synja	否定する	ソール	職人 (巨人) が 住むこと	42.56.P	
△	fara	交わす	誓い, 言葉, 誓 い, 重要な約 束	x	42.74.V	
	lofa	許可する	アース神	節	42.19.P	

分類	ENTRY	MEANING	S. REAL	O. REAL	PLACE	(PHRASE)
	ráða	提案する	ロキ他		42.34/ 42.37/ 42.38.P	
	sverja	誓う	ロキ		42.41.P	sverja eið
#	vega	殺す	ソール	x	42.75.V	
	senda	(地獄へ) 送 る		職人 (巨人)	42.58.P	senda niðr undir Niflhel
	ljósta	打つ		最初の一撃	42.57.P	
×	þryngva	満ちる	ソール	怒り	42.76.V	
×	sitja	座っている	ソール	x	42.77.V	
×	fregna	聞き知る	ソール	その様なこと	42.78.V	
×	munu	助動詞	ロキ	x	49.122.V	
◎	gráta	泣く	ロキ	乾いた涙	49.122.V 49.121.P	
×	njóta	楽しむ	ロキ	バルドル	49.126.V	
△	halda	持つ	ヘル	バルドル	49.127.V	
			ソール	網の一方の端	50.24.P	
			アース神	網の一方の端	50.25.P	
			シギユン	たらい	50.51.P	
△	hafa	持つ	ヘル	バルドル	49.127.V	
			スルト	炎の剣	4.21.P	
×	munu	助動詞	兄弟	x	51.11.V	
△	berjast	戦う	兄弟	x	51.11.V	
			エインヘリヤ ル		41.6.P	
△	verðast	殺し合う	兄弟		51.12.V	verðast at bqnom
	drepast				51.8.P	
×	munu	助動詞	姉妹の子供	x	51.13.V	

分類	ENTRY	MEANING	S. REAL	O. REAL	PLACE	(PHRASE)
△	spilla	壊す	姉妹の子供	姻戚関係	51.14.V	
			アース神	天と空	42.35.P	
×	vera	b e	x	x	51.15.V	
×	vera	受け身	楯	x	51.18.V	
△	kljúfa	引き裂く	楯	x	51.18.V	
	rífa		ヴィーザル	フェンリル狼	51.77.P	
				の口		
	slíta		驚	死体	51.103.P	
△	steypast	落ちる	世界	x	51.20.V	
	hverfa		星		51.24.P	
	hrynja	倒れる	山		51.26.P	
◎	blása	吹く	ヘイムダル	角笛	51.81.V	
					51.53.P	
×	vera	ある	角笛	x	51.82.V	
○	mæla	話す	オージン	ミーミルの頭	51.83.V	mæla við e-t
					20.10.P	
△	skjalfa	震える	ユグドラシ	x	51.85.V	
			ル			
		揺れる			51.55.P	
○	standa	立っている	ユグドラシ	x	51.86.V	
			ル			
					15.8.P	
×	ymja	うめく	ユグドラシ	x	51.87.V	
			ル			
			ヨトゥンヘイ		51.91.V	
			ム			
	stynja		侏儒		51.93.V	
△	losna	解き放たれる	ロキ	x	51.88.V	
			ナグルファル		51.29.P	

分類	ENTRY	MEANING	S. REAL	O. REAL	PLACE	(PHRASE)
×	vera	起こる	何が	アース神	51.89.V	vera með
×	vera	起こる	何が	アールヴ	51.90.V	vera með
×	ymja	うめく	ヨトゥンヘイ ム	x	51.91.V	
			ユッグドラシ ル		51.87.V	
	stynja		侏儒		51.93.V	
#	vera á þingi	集まる	アース神	x	51.92.V	
	* setjast				42.33.P	
×	stynja	うめく	侏儒	x	51.93.V	
	ymja		ユッグドラシ ル		51.87.V	
	ymja		ヨトゥンヘイ ム		51.91.V	
○	vita	知る	オージンたち	x	51.96.V	
					9.16.P	
△	aka	来る	フリュム	x	51.97.V	
		乗ってやって 来る	フレイ		49.76.P	
		乗ってやって 来る	フレイヤ		49.78.P	
×	hafast	体の前に持つ	フリュム	楯	51.98.V	hafast fyrir
×	snúaast	もたえる	ミズガルズ蛇	x	51.99.V	
×	knýja	叩く	ミズガルズ蛇	波	51.101.V	
×	munu	助動詞	驚 (フレース ヴェルギル)	x	51.102.V	
×	hlakka	叫ぶ	驚 (フレース ヴェルギル)	x	51.102.V	

分類	ENTRY	MEANING	S. REAL	O. REAL	PLACE	(PHRASE)
△	slíta	引き裂く	驚 (フレース ヴェルギル)	死体	51.103.V	
			スヴァジルフ ェール	ひも	42.46.P	slíta e-t sundr
			ソール	牛の頭	48.28.P	slíta e-t af
◎	losna	解き放たれる	ナグルファル	x	51.104.V 51.29.P	
×	fara	出発する	ナグルファル	x	51.105.V	
△	koma	来る	ムスペッルの 民 (巨人)	x	51.106.V	
			ある職人 (巨 人)		42.7.P	
×	munu	助動詞	ムスペッルの 民 (巨人)	x	51.106.V	
△	stýra	舵をとる	ロキ	ナグルファル	51.108.V	
		支配する	オージン	太陽と月の道	11.1.P	
		操る	フリュム	ナグルファル	51.34.P	
△	róa	船に乗って来 る	巨人	x	51.109.V	
		漕ぐ	ソール		48.15.P	
		漕ぐ	ヒュミル		48.14.P	
△	fara	来る	スルト	x	51.113.V	
		行く			4.22.P	
△	skína	輝く	太陽	x	51.115.V	
					4.26.V	
			x	x	51.44.P	
×	gnata	音を立てて崩 れ落ちる	岩山	x	51.117.V	
×	rata	つまずく	女巨人	x	51.118.V	

分類	ENTRY	MEANING	S. REAL	O. REAL	PLACE	(PHRASE)
×	troða	進む	人間	地獄への道	51.119.V	
◎	klofna	割れる	天	x	51.120.V 51.41.P	
△	koma	起こる	フリーンの2 度目の悲しみ (オージンの 死) 悪いこと	x	51.121.V 37.47.P	koma fram koma við
△	fara	行く	オージン	x	51.123.V	
	koma				20.23.P	
	ríða				51.54.P	
△	vega	戦う 殺される	オージン バルドル	フェンリル狼	51.124.V 50.2.P	vega við
×	munu	助動詞	フリッグの歎 び(オージン)	x	51.127.V	
×	falla	倒れる	フリッグの歎 び(オージン)	x	51.128.V	
○	ganga	行く	ソール	x	51.129.V 45.51/ 45.56/ 46.5.P	
×	vega	戦う	ソール オージン	フェンリル狼	51.130.V 51.124.V	vega við
△	láta	させる	ヴィーザル オージン	剣	51.133.V 34.49.P	

分類	ENTRY	MEANING	S. REAL	O. REAL	PLACE	(PHRASE)
△	standa	突き刺す	剣	フェンリル狼 の息子の心臓 / 両方の手	51.134.V	standa til
	skjóta		アース神	剣	34.96.P	
△	hefna	復讐する	ヴィーザル	オージン	51.136.V	
			ヴァール	約束を破った もの	35.31.P	
			ソール	そのこと	48.5.P	
○	ganga	来る	ソール	x	51.137.V	
					15.35.P	
×	munu	助動詞	人間全て	x	51.141.V	
△	ryðja	去る	人間全て	この世	51.142.V	
	fara		オーズ		35.15.P	fara í braut
△	drepa	打つ	ソール	フェンリル狼	51.143.V	
	slá			その男	45.25.P	
×	munu	助動詞	太陽	x	51.145.V	
△	sortna	黒くなる	太陽	x	51.145.V	
	týna	失う	太陽	輝き	12.22.P	
△	søkkva	沈む	大地	x	51.146.V	
	ganga	上下に揺れる	大地		45.12.P	ganga skykkium
	skjalfa	揺れる	大地		50.54.P	
△	hverfa	消える	明るい星	x	51.147.V	
		落ちる	星		51.24.P	
×	geisa	暴れ回る	炎	x	51.149.V	
◎	heita	呼ばれる	平原	x	51.154.V	
					51.46.P	
△	finnast	戦う	スルト, やさ しい神	戦い	51.155.V	finnast at vígi

分類	ENTRY	MEANING	S. REAL	O. REAL	PLACE	(PHRASE)
	herja		スルト		4.22.P	
×	vera	b e	平原	x	51.158.V	
×	vera	受け身	平原	x	51.159.V	
×	vita	知る	平原	x	51.159.V	
×	vita	知る	巫女	館	52.17.V	
					(16.34.V)	
◎	standa	立っている	館	x	52.17.V	
					52.9.P	
△	horfa	向く	扉	x	52.20.V	
		向いている	扉		52.13.P	
△	falla	落ちる	毒のしずく	x	52.21.V	
	falla inn	blása	吐く	蛇	毒 52.15.P	
	renna	流れる	毒の川		52.15.P	
×	vera	受け身	館	x	52.23.V	
△	vinda	編む	館	蛇の背	52.23.V	
	vefa		広間		52.13.P	
×	skulu	助動詞	偽りの誓いを	x	52.25.V	
			したもの			
◎	vaða	渡る	偽りの誓いを	激しい流れ	52.25.V	
			したもの			
					52.15.P	
×	kvelja	いじめる	ニズホッグ	死体	52.30.V	
×	byggja	つくる	ヴィーザル, ヴァーリ	神々の神殿	53.14.V	
△	sortna	暗くなる	神々の神殿	スルトの炎	53.15.V	
	týna	輝きを失う	太陽		12.22.P	
	verða	(黒く) なる	太陽の光, 風	x	12.36.V	
	sortna	(黒く) なる	太陽		51.145.V	

分類	ENTRY	MEANING	S. REAL	O. REAL	PLACE	(PHRASE)
×	skulu	助動詞	モージ, マグ ニ	x	53.17.V	
△	hafa	得る	モージ, マグ ニ	ミヨッルニル	53.17.V	
		持つ			53.7.P	
△	leynast	隠れる	リーヴ, リー ヴスラシル	x	53.25.V	
			2人の人間		53.19.P	
×	munu	助動詞	リーヴ, リー ヴスラシル	x	53.25.V	
×	hafa	得る	リーヴ, リー ヴスラシル	朝の露	53.28.V	
△	alast	生まれる	人	x	53.29.V	
	koma	出て来る			53.21.P	koma af e-m
#	bera	生む	太陽	娘	53.34.V	
	geta				53.30.P	
△	fara	追いつく	フェンリル狼	太陽	53.35.V	
		追いかける	狼	太陽	12.10.P	fara eptir e- m
×	skulu	助動詞	太陽の娘	x	53.36.V	
×	ríða	走る	太陽の娘	母の道	53.36.V	
△	deyja	死ぬ	神々 ナンナ	x	53.37.V 49.69.P	

「ユングリング・サガ」での神々と同じ名前を持つ王たちを主語とする固有の動詞
(59 例)

ENTRY (PHRASE)	MEANING	ENTRY (PHRASE)	MEANING	ENTRY (PHRASE)	MEANING	ENTRY (PHRASE)	MEANING
gera skaða	害を加える	gera	決める	leggja	設定する	leiðast	疲れる
seljast	与え合う	þiggja	滞在する	falsa	偽る	byggja	結婚する
		vetrvist					
geta	与える	binda	縛る	bjóða til e- s	来させる	dveljast	いる
eiga	得る	eigna	ふさわしく する	fagna	歓迎する	fara í brot	出かける
fara á	乗って進む	fara í brot	旅に出る	fremja	行う	gera	もたらす
kenna	習う	koma at	死ぬ	kveða	唱える	kyrra	静める
		dauða					
magna	魔法をかけ る	marka sik	槍の跡をつ	setjast	座っている	slökkva	消す
smyrja	塗り込む	geirsoddi	ける	tígn	尊敬する	taka sér	住む
		snúa	向ける			bústað	
temja e-t	教える	vefja	たたむ	vekja e-t	起こす	vera í	いない
við e-t		saman		upp		brottu	
vitrast	現れる	skipta	分ける	stýra	支配する	missa	踏み外す
						fótum	
snúast	戻る	týnast	死ぬ	falla til e-s	適している	gera	選ぶ
aptr							
kveðja	言う	steðja	置く	eigast við	競う	bregða	変える
foera fyrir	置く	halda upp	行う	halda upp	保つ	marka sik	オージンの
e-t				e-m		Óðni	特徴をつけ る
dýrka	誉め称える	reisa	建てる	taka sótt	病気になる	gruna	疑う

ENTRY (PHRASE)	MEANING	ENTRY (PHRASE)	MEANING	ENTRY (PHRASE)	MEANING	ENTRY (PHRASE)	MEANING
hálshoggva	首を切り落とす	verða	耐える	ráða	決める		

他の王を主語とする固有の動詞 (208 例)

ENTRY (PHRASE)	MEANING	ENTRY (PHRASE)	MEANING	ENTRY (PHRASE)	MEANING	ENTRY (PHRASE)	MEANING
biðja	命じる	bregða	取り出す	roeða um	話す	reiðast	怒る
vaka	起きている	leika	遊ぶ	þiggja	得る	ganga	歩く
hverfa	向ける	standa	直面する	binda	つける	þjóða e-m	集める
						til	
fara her-	侵略する	hafa	身につける	hafa	捕まえる	hanga	吊るされる
skildi							
taka	得る	vera at	供儀を行う	finnast	見つかる	kunna	出来る
		blóti					
leggja á	競う	temja við	調教する	draga e-t	引き連れる	ætla	企む
kapp		e-t		saman			
ætla	望む	auka	大きくする	brenna	焼き殺す	erfa	葬式を行う
				inni			
eta	食べる	fara	終わらせる	finna	気づく	gipta	結婚させる
hverfa ór	出て来る	komast	逃げる	steðja	いる	steðja	さらす
e-m		við e-t					
taka við e-	受け取る	una	満足する	vera	大きくなる	leggja	約束する
m				roskinn		stefna	
koma	去る	verða fyrir	見つける	vera í	立ち去る	sigla	着く
				brottu			
elta	追いかける	hleypta ep-	追いかける	koma e-m	投げる	láta	失う
		tir		á e-t			
ríða	乗り入れる	setja e-t	上げる	setja	入れる	snúast til	転じる
		upp				e-s	
vexa	育つ	fara út	出港する	gera	壊す	leggja	いる
				aleyðu			
stíga á e-t	乗り込む	stefna	向かう	gera sætt	和解する	beita	殺す

ENTRY (PHRASE)	MEANING	ENTRY (PHRASE)	MEANING	ENTRY (PHRASE)	MEANING	ENTRY (PHRASE)	MEANING
ganga af e- m	降りる	hafa heim	連れて帰る	skjóta	浮かべる	veita	上陸する
taka	開く	varðveita	面倒見る	stöðva	操る	upprás	
blása við	流す	veifa	振る	hlaupa	飛び込む	fasta	結びつける
renna	走る	beiða	求める	halda	引き連れる	strengja	誓う
koma	着く	skilja	理解する	fara yfir e- t	越える	heit	
foera	運ぶ	fara út	遠征に出る	ganga til e-s	受け継ぐ	bjóða e-m	招集する
svelta	飢えさせる	fá sár	傷つく	hittast	出会う	út	
þekkjast	受ける	dveljast	留まる	lata	言う	vera yfir e- m	支配する
vápnast	武装する	sá	播く	gera	攻撃する	njóta	受け入れる
heimta	取る	hertaka	捕虜にする	upprás		synja	断る
ríða upp	遠征する	hverfa	囲む	telja til e-s	祖先をたど る	lata	止める
bera	負ける	fara inn	入る	þróast	育つ	gera	奪う
ofrliði		halda	向かう	hlaupa	飛び降りる	hervirki	
liggja	置く	fara á brot	去る	leggja upp	進む	halda	守る
heita	名づける	banna	反対する	gera fúsan at	望む	hafa e-t	出す
leggjast	横たわる	ausa	埋める	lata	する	úti	
játa	同意する			stinga	貫く	letja	奪う
						liggja úti	外に出ている
						kalla	叫ぶ
						heimta	求める
						taka e-t af e-m	徴収する

ENTRY (PHRASE)	MEANING	ENTRY (PHRASE)	MEANING	ENTRY (PHRASE)	MEANING	ENTRY (PHRASE)	MEANING
vera saman	一緒にいる	etja	扇動する	greinast	分けられる	leiða til e-s	受け取る
leita út	逃げる	auka	広げる	ráða	操る	rjóða	血で染める
koma til e-s	受け継ぐ	soekja	来る	gera	する	hjala	話す
talast við	話す	ræna	奪う	ráða bana	殺す	vera	なる
gipta	結婚する	hefja	持ち上げる	róa í brot	漕いで逃げ る	kaupa at e-m	支払う
senda eptir e-m	人を送る	vera eptir	残る	bera	注ぐ	fastna	婚約させる
fylla	満たす	ganga fyrir e-t	進み出る	ganga	来る	selja	渡す
setjast	座る	hvetja	扇動する	nefnast	呼ばれる	deyða	殺す
giptast	結婚する	finnast	好む	hverfa	消える	renna upp	登る
dylja	否定する	fela	埋める	verða	助動詞	senda	送り出す
halda upp	持ち上げる	sofna	眠りにつく	snúa	戻す	vera ór e-m	来ている
skipa	配置する	sættast	和解する	gera skipti	変える	ríða til e-s	近づく
veiða	捕まえる	hafa atsetu	住む	biðja	求める	hepta	殺す
geta	述べる	snúast at e-m	変わる	blóta	供儀を行う	hitta	会う
farast	進む	reiða	吊るす	ríða	(馬に乗っ て)進む	gefa	いけにえを 捧げる
draga umráð at e-m	復讐する	verða fyrir e-m	出くわす	fara á fund e-s	会いに来る	veita e-m atgöngu	攻撃する

ENTRY (PHRASE)	MEANING	ENTRY (PHRASE)	MEANING	ENTRY (PHRASE)	MEANING	ENTRY (PHRASE)	MEANING
hoggva e-t niðr	切り落とす	ráða fyrir e-m	指揮する	verðast at bõnom	殺し合う	hoggva e-t banahogg	切り殺す
eiga deilum við e-t	争う	verða illa við	不安になる	vera kærri at e-m	好む	leggjast á flóttu	逃げる
hoggva strandhogg	首をはねる	hefja bónorðupp	求婚する	taka sér náttstað	泊まる	taka fótarverk	足に怪我を する
vingast við e-t	友達になる	leggja kostnaðá e-t	力を使う	bera mál fyrir e-t	知らせる	gjalda varúð við	気をつける
hlaupa ep- tir e-m	追いかける	brjóta e-t undir sik	従わせる	ganga til sonarblóts	いけにえを 捧げる	leggja til orrostu við e-t	戦う

個別分析で#をつけたデータ

以下のデータベースの表示については実際のデータベースの画面とは若干の相違がある。

◆ Word 単語 (分析対象の動詞) Entry 見出し語
Place テキストでの出現場所 Combi 他の動詞との結びつき

Adverb 副詞
Phrase セットフレーズ
Meaning 意味 M_Cat 意味のカテゴリー
Form 動詞の出現形 Tense 時制 Mood 法
Reflex 形態上再帰形 A/M 助動詞/本動詞 Enclitic 接辞

Meter 韻律
Subject 主語 (意味上) S_Grm 意味上の主語を取らない場合の文法上の主語
S_Real 主語の実体 S_Type 主語のタイプ
S_Cat 主語のカテゴリー S_Person 主語の人称 S_Num 主語の数

Complement 補語
C_Real 補語の実体
C_Type 補語のタイプ C_Cat 補語のカテゴリー

Object 目的語
O_Real 目的語の実体
O_Type 目的語のタイプ O_Cat 目的語のカテゴリー
O_Person 目的語の人称
O_Num 目的語の数 O_Case 目的語の格

Text_2 当該の動詞が出現するテキスト (2行前)
Text_1 当該の動詞が出現するテキスト (1行前)
Text 当該の動詞が出現するテキスト
Text1 当該の動詞が出現するテキスト (1行後)
Text2 当該の動詞が出現するテキスト (2行後)

オージン (神話詩)

ENTRY

◆ Word undaðr Entry unda
Place HAV 138.4.VG Combi x
Adverb x
Phrase x
Meaning 傷つける M_Cat 1
Form past.pp Tense x Mood x
Reflex x A/M m Enclitic x
Meter x

Subject x S_Grm x
S_Real オージン S_Type c
S_Cat gma S_Person 1 S_Num s

Complement x
C_Real x
C_Type x C_Cat x

Object geiri
O_Real 格
O_Type o O_Cat x O_Person 3
O_Num s O_Case do

Text_2 vindga meiði á
Text_1 nætr allar nío,
Text geiri * undaðr
Text1 ok gefinn Óðni,
Text2 siálfr siálfom mér,

◆ Word fyrirgerði Entry fyrirgera
Place GRM A.PG Combi x
Adverb eigi
Phrase x
Meaning 惑わす M_Cat 1
Form conj2 Tense f Mood conj.pret
Reflex x A/M m Enclitic x
Meter x

Subject fiqlkunnigr maðr S_Grm x
S_Real オージン S_Type n
S_Cat gma S_Person 3 S_Num s

Complement x
C_Real x
C_Type x C_Cat x

Object hánom
O_Real ダイロズ
O_Type o O_Cat hm O_Person 3
O_Num s O_Case do

Text_2 þau veðia um þetta mál.
Text_1 Frigg sendi eskismey sína, Fullo, til Geirrøðar. Hón bað
Text konung varaz at eigi * fyrirgerði hánom fiqlkunnigr maðr,
Text1 sá er þar var kominn í land, ok sagði þat mark á, at engi
Text2 hundr var svá ólmr at á hann myndi hlaupa. En þat var

◆ Word frævaz Entry frævast
Place HAV 141.1.VG Combi x
Adverb x
Phrase x
Meaning 豊かになる M_Cat 10
Form inf Tense x Mood x
Reflex refl A/M m Enclitic x
Meter l

Subject ek S_Grm x
S_Real オージン S_Type n
S_Cat gma S_Person 1 S_Num s

Complement x
C_Real x
C_Type x C_Cat x

Object x
O_Real x
O_Type x O_Cat x O_Person x
O_Num x O_Case x

Text_2 ausinn Óðreri.
Text_1
Text þá nam ek * frævaz
Text1 ok fróðr vera
Text2 ok vaxa ok vel hafaz;

◆ Word *fiqtraðr* Entry *fiqtra*
 Place HAV 13.5.VG Combi vark
 Adverb í garði Gunnlaðar
 Phrase x
 Meaning 縛る M. Cat 1
 Form past.pp Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter l
 Subject ek S. Grm x
 S. Real オージン S. Type n
 S. Cat gma S. Person 1 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object þess fugls fiqðrom
 O. Real 青サギの翼
 O. Type o O. Cat x O. Person 3
 O. Num s O. Case di

Text. 2 hann steln geði guma;
 Text. 1 þess fugls fiqðrom
 Text ek *fiqtraðr vark
 Text1 í garði Gunnlaðar.
 Text2

◆ Word *Ferðu* Entry *ferja*
 Place HRBL 3.1.VG Combi x
 Adverb um sundit
 Phrase x
 Meaning 船で渡す M. Cat 11
 Form imp Tense x Mood imp
 Reflex x A/M m Enclitic -ðu
 Meter f
 Subject -ðu S. Grm x
 S. Real オージン S. Type n
 S. Cat gma S. Person 2 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object mik
 O. Real ソール
 O. Type o O. Cat gma O. Person 1
 O. Num s O. Case ag

Text. 2
 Text. 1 <K { þórr kvað: } >
 Text *Ferðu mik um sundit,
 Text1 fœði ek þik á morgon;
 Text2 meis hefi ek á baki,

◆ Word *feria* Entry *ferja*
 Place HRBL 55.2.VG Combi vill
 Adverb allz, eigi, um váginn
 Phrase x
 Meaning 船で渡す M. Cat 11
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject þú S. Grm x
 S. Real オージン S. Type n

S. Cat gma S. Person 2 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object mik
 O. Real ソール
 O. Type o O. Cat gma O. Person 1
 O. Num s O. Case ag

Text. 2 <K þórr kvað: >
 Text. 1 Vísa þú mér nú leiðina,
 Text allz þú vill mik eigi um váginn *feria!
 Text1
 Text2 <K Hárbarðr kvað: >

◆ Word *þylia* Entry *þylja*
 Place HAV 111.1.VG Combi x
 Adverb Urðar brunni at
 Phrase þylja á e-m
 Meaning 話す M. Cat 30
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter l
 Subject x S. Grm x
 S. Real オージン S. Type c
 S. Cat gma S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object þular stóli
 O. Real 賢者の椅子, オージンの椅子
 O. Type o O. Cat ong O. Person 3
 O. Num s O. Case do

Text. 2 ok groetta Gunnlqðo.
 Text. 1
 Text Mál er at *þylia
 Text1 þular stóli á,
 Text2 Urðar brunni at;

MEANING

◆ Word *mæla* Entry *mæla*
 Place VM 4.6.VG Combi skalt
 Adverb x
 Phrase mæla e-n orðum
 Meaning 論争する M. Cat 5
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject þú S. Grm x
 S. Real オージン S. Type n
 S. Cat gma S. Person 2 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object orðom/ iqtun
 O. Real 言葉/ 巨人
 O. Type o/o O. Cat x/jm O. Person 3/3
 O. Num p/s O. Case do/ag

Text_2 æði þér dugi,
 Text_1 hvars þú skalt, Aldaföðr,
 Text orðom * mæla iqtun.
 Text1
 Text2 Fór þá Óðinn

◆ Word bergia Entry bergja
 Place LS 9.4.VG Combi mundo
 Adverb eigi
 Phrase x
 Meaning 味わう M_Cat 1
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject -tu S_Grm x
 S_Real オージン S_Type n
 S_Cat gma S_Person 2 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object qlvi
 O_Real ビール
 O_Type o O_Cat x O_Person 3
 O_Num s O_Case do

Text_2 er vit í árdaga
 Text_1 blendom blóði saman?
 Text qlvi * bergia
 Text1 létztu eigi mundo,
 Text2 nema okr væri báðom borit.

◆ Word sí=ð=a Entry síða
 Place LS 24.1.VG Combi x
 Adverb Sámseyo í
 Phrase x
 Meaning 魔法を使う M_Cat 1
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter 1
 Subject þik S_Grm x
 S_Real オージン S_Type o
 S_Cat gma S_Person 2 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object x
 O_Real x
 O_Type x O_Cat x O_Person x
 O_Num x O_Case x

Text_2
 Text_1 <K { Loki} kvað:>
 Text En þik * sí=ð=a kóðo
 Text1 Sámseyo í,
 Text2 ok draptu á vétt sem vglor,

◆ Word Ráðomk Entry ráða
 Place HAV 112.1.VG Combi x
 Adverb x

Phrase x
 Meaning 忠告する M_Cat 4
 Form pres Tense pres Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic -k
 Meter 1
 Subject -k S_Grm x
 S_Real オージン S_Type n
 S_Cat gma S_Person 1 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object þér
 O_Real ロッドファーグニ
 O_Type o O_Cat s O_Person 2
 O_Num s O_Case do

Text_2 heyrða ek segia svá:
 Text_1
 Text * Ráðomk þér, Loddfáfnir,
 Text1 at þú ráðnemir,
 Text2 nióta mundo ef þú nemr,

* Ráðomk þér, Loddfáfnir,
 at/ en þú ráðnemir,
 というセットフレーズで用いられているため他の例は省略。

◆ Word hætt Entry hætt
 Place HAV 106.6.VG Combi x
 Adverb svá
 Phrase hætt e-m til
 Meaning 危険にさらす M_Cat 12
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter 1
 Subject ek S_Grm x
 S_Real オージン S_Type n
 S_Cat gma S_Person 1 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object hqðei
 O_Real 頭
 O_Type o O_Cat x O_Person 3
 O_Num s O_Case do

Text_2 yfir ok undir
 Text_1 stóðomk iqtina vegir;
 Text svá * hætt ek hqðei til.
 Text1
 Text2 Vel keyptz litar

◆ Word hafaz Entry hafast
 Place HAV 141.3.VG Combi x
 Adverb vel
 Phrase x
 Meaning 栄える M_Cat 10
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex refl A/M m Enclitic x
 Meter x

Subject ek S_Grm x
 S_Real オージン S_Type n
 S_Cat gma S_Person 1 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object x
 O_Real x
 O_Type x O_Cat x O_Person x
 O_Num x O_Case x

Text_2 þá nam ek frævaz
 Text_1 ok fróðr vera
 Text ok vaxa ok vel * hafaz;
 Text1 orðmér af orði
 Text2 orz leitaði,

◆ Word bæta Entry bæta
 Place HAV 153.6.VG Combi má
 Adverb brátt
 Phrase x
 Meaning もみ消す M_Cat 12
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter l
 Subject ek S_Grm x
 S_Real オージン S_Type n
 S_Cat gma S_Person 1 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object þat
 O_Real 憎しみ
 O_Type o O_Cat x O_Person 3
 O_Num s O_Case ag

Text_2 hvars hatr vex
 Text_1 meðhildings sonom,
 Text þat má ek * bæta brátt.
 Text1
 Text2 þat kann ek it níunda,

◆ Word hekk Entry hanga
 Place HAV 138.1.VG Combi x
 Adverb vindga meiði á, nætr allar nío
 Phrase x
 Meaning ぶら下がる M_Cat 31
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject ek S_Grm x
 S_Real オージン S_Type n
 S_Cat gma S_Person 1 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object x
 O_Real x
 O_Type x O_Cat x O_Person x

O_Num x O_Case x

Text_2 fold skal viðflóði taka.
 Text_1
 Text Veit ek at ek * hekk
 Text1 vindga meiði á
 Text2 nætr allar nío,

ENTRY + MEANING

◆ Word háðak Entry heyja
 Place HRBL 30.4.VG Combi x
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 待つ M_Cat 22
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic -ak
 Meter x
 Subject ek S_Grm x
 S_Real オージン S_Type n
 S_Cat gma S_Person 1 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object launþing
 O_Real 密会
 O_Type o O_Cat x O_Person 3
 O_Num s O_Case ag

Text_2 ok viðeinhveria dömdak,
 Text_1 lék ek viðena lí=n=hvító
 Text ok lau=n=þing * háðak,
 Text1 gladdak ena gullþigrtó,
 Text2 gamni mætr unði.

◆ Word glepia Entry glepja
 Place HRBL 52.3.VG Combi mundo
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 妨げる M_Cat 1
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject ek S_Grm x
 S_Real オージン S_Type n
 S_Cat gma S_Person 1 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object féhirði/ Ása-þórs farar
 O_Real ソール/ ソールの旅
 O_Type o/o O_Cat gma/ ong O_Person
 3/3
 O_Num s/s O_Case do/ag

Text_2 Ása-þórs
 Text_1 hugða ek aldregi mundo
 Text * glepia féhirði farar.
 Text1
 Text2 <K þórr kvað>

◆ Word fylgðag Entry fylgja

Place HRBL 24.2.VG Combi x
 Adverb x
 Phrase fylgja vígom
 Meaning 戦う M_Cat 5
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic -ag
 Meter x
 Subject ek S_Grm x
 S_Real オージン S_Type n
 S_Cat gma S_Person 1 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object vígom
 O_Real 戦闘
 O_Type o O_Cat x O_Person 3
 O_Num s O_Case do

Text_2 <K Hárbarðr kvað:>

Text_1 Var ek á Vallandi

Text ok vígom * fylgðag,

Text1 atta ek igfrom,

Text2 en aldri sættak;

◆ Word draptu Entry drepa

Place LS 24.3.VG Combi x
 Adverb sem vqlor
 Phrase drepa á e-t
 Meaning 操る M_Cat 1
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic -tu
 Meter x
 Subject -tu S_Grm x
 S_Real オージン S_Type n
 S_Cat gma S_Person 2 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object vétt
 O_Real 魔法
 O_Type o O_Cat s O_Person 3
 O_Num s O_Case ag

Text_2 En þik sí=ð=a kóðo

Text_1 Sámseyo í,

Text ok * draptu á vétt sem vqlor,

Text1 vitka líki

Text2 fórtu verþjóðyfir,

◆ Word stöðvigak Entry stöðva

Place HAV 150.5.VG Combi x
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 止める M_Cat 12
 Form conj1 Tense pres Mood conj.pres1
 Reflex x A/M m Enclitic -gak
 Meter l
 Subject ek S_Grm x

S_Real オージン S_Type n
 S_Cat gma S_Person 1 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object x
 O_Real 矢
 O_Type c O_Cat x O_Person x
 O_Num x O_Case x

Text_2 flein í fólki vaða,

Text_1 flýgra hann svá stint

Text at ek * stöðvigak,

Text1 ef ek hann síðnom of sék.

Text2

◆ Word leitaði Entry leita

Place HAV 141.5.VG Combi x
 Adverb af orði
 Phrase x
 Meaning つくる M_Cat 3
 Form conj2 Tense pres Mood conj.pret
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject x S_Grm x
 S_Real オージン S_Type c
 S_Cat gma S_Person 1 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object orz
 O_Real 言葉
 O_Type o O_Cat x O_Person 3
 O_Num s O_Case g

Text_2 ok vaxa ok vel hafaz;

Text_1 orðmér af orði

Text orz * leitaði,

Text1 verk mér af verki

Text2 verks leitaði.

◆ Word leitaði Entry leita

Place HAV 141.7.VG Combi x
 Adverb af verki
 Phrase x
 Meaning つくる M_Cat 3
 Form conj2 Tense pres Mood conj.pret
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject x S_Grm x
 S_Real オージン S_Type c
 S_Cat gma S_Person 1 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object verks
 O_Real 行為
 O_Type o O_Cat x O_Person 3
 O_Num s O_Case g

Text_2 orz leitaði,
 Text_1 verk mér af verki
 Text verks * leitaði.
 Text1
 Text2 Rúnar munt þú finna

オージン (英雄詩)

MEANING

◆ Word bar Entry bera
 Place HH-II 34.8.VH Combi x
 Adverb meðsifungom
 Phrase bera sakrúnar
 Meaning 災いを引き起こす M. Cat 12
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject x S. Grm x
 S. Real オージン S. Type c
 S. Cat gma S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object sakrúnar
 O. Real 災いのルーン
 O. Type o O. Cat ong O. Person 3
 O. Num p O. Case ag

Text_2 qllo þolvi,
 Text_1 þvíat meðsifungom
 Text sakrúnar * bar.
 Text1
 Text2 þér býðr bróðir

オージン (「ギルヴァイの惑わし」)

ENTRY

◆ Word stiórnar Entry stjórna
 Place GYLFG 3.11.P Combi x
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 支配する M. Cat 1
 Form pres Tense pres Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject hann S. Grm x
 S. Real オージン S. Type n
 S. Cat gma S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object qllu ríki sínu
 O. Real 彼の全ての国
 O. Type o O. Cat ong O. Person 3
 O. Num p O. Case ag

Text_2 þá spyrr Gangleri: (Hvar er sá guðeða hvat má hann,
 Text_1 eða hvat hefir hann unnit framaverka?)
 Text Hár segir: (Lífir hann of [allar] aldir ok * stiórnar qllu
 Text1 ríki sínu ok ræðr qllum =h=lutum, stórum ok smám.)
 Text2 þá mælti lafnhár: (Hann smíðaði himin ok iqrðok

MEANING

◆ Word lagði Entry leggja
 Place GYLFG 15.18.P Combi x
 Adverb x
 Phrase leggja e-t at veði
 Meaning 担保に入れる M. Cat 11
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject hann S. Grm x
 S. Real オージン S. Type n
 S. Cat gma S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object auga
 O. Real 目
 O. Type o O. Cat x O. Person 3
 O. Num s O. Case ag

Text_2 horninu Giallarhorni. Þar kom Allföðr ok beiddiz eins
 Text_1 drykkjar af brunnum, en hann fekk eigi fyrr en hann
 Text * lagði auga sitt at veði. Svá segir í Völuspá:
 Text1 Alt veit ek, Óðin=n=,
 Text2 hvar =þú= auga falt,

ENTRY + MEANING

◆ Word [skil]par Entry skipa
 Place GYLFG 20.20.P Combi x
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 連れて来る M. Cat 11
 Form pres Tense pres Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject hann S. Grm x
 S. Real オージン S. Type n
 S. Cat gma S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object þeim/ Valhǫll ok Vingólf
 O. Real 戦場で倒れたもの/ ヴァルホル
 O. Type o/ o O. Cat hm/ ong O. Person 3/ 3
 O. Num p/ s O. Case do/ ag

- Text_ 2 Óðinn heitir Allföðr, þvíat hann er faðir allra goða.
 Text_ 1 Hann heitir ok Valföðr, þvíat hans óskasynir eru allir
 Text þeir er í val falla, þeim * [ski]par hann Valhöll ok Vingólf,
 Text1 ok heita þeir þá Einheriar. Hann heitir ok Hangaguðok
 Text2 H[a]ptaguð, Farmaguð, ok enn hefir hann nefnz á fleire

オージン (「ユングリంగా・サガ」)

ENTRY

- ◆ Word vitrask Entry vitrast
 Place YS 9.7.P Combi x
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 現れる M. Cat 6
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject hann S. Grm x
 S. Real オージン S. Type o
 S. Cat kga S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object sér
 O. Real オージン
 O. Type o O. Cat kga O. Person 3
 O. Num s O. Case do
- Text_ 2 Nú hugðu Svíar, at hann væri kominn í inn forna Ásgarð
 Text_ 1 ok myndi þar lifa at eilífu. Hófsk þá at nýiu átrúnaðr
 Text viðÓðin ok áheit. Opt þótti Svíum hann * vitrask sér, áðr
 Text1 stórar orrostur yrði; gaf hann þá sumum sigr, en sumum
 Text2 bauðhann til sín; þótti hvárrtveggi kostgóðr. Óðinn var

- ◆ Word tígnaðr Entry tígna
 Place YS 6.7.P Combi var
 Adverb miqk
 Phrase x
 Meaning 尊敬する M. Cat 2
 Form past.pp Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject hann S. Grm x
 S. Real オージン S. Type n
 S. Cat kga S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x

- Object x
 O. Real x
 O. Type x O. Cat x O. Person x
 O. Num x O. Case x

- Text_ 2 námu þeir allar íþróttirnar, því at hann kunni fyrst allar
 Text_ 1 ok þó flestar. En þat er at segia, fyrir hveria sqk hann var
 Text svá miqk * tígnaðr, þá báru þessir hlutir til: hann var svá
 Text1 fagr ok gðfugligr álitum, þá er hann sat meðsinum vinum,
 Text2 at qlum hló hugr við. En þá er hann var í her, þá sýndisk

- ◆ Word smurði Entry smyrja
 Place YS 4.19.P Combi x
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 塗り込む M. Cat 1
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject Óðinn S. Grm x
 S. Real オージン S. Type n
 S. Cat kga S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object urtum þeim
 O. Real 薬草
 O. Type o O. Cat x O. Person 3
 O. Num p O. Case di

- Text_ 2 falsat þá í mannaskiptinu. Þá tóku þeir Mími ok hálshioggu
 Text_ 1 ok sendu hqfuðit Ásum. Óðinn tók hqfuðit ok
 Text * smurði urtum þeim, er eigi mátti fúna, ok kvaðþar yfir
 Text1 galdra ok magnaði svá, at þat mælti viðhann ok sagði
 Text2 honum marga leynda hluti. Niqrðok Frey setti Óðinn

- ◆ Word magnaði Entry magna
 Place YS 4.20.P Combi x
 Adverb svá
 Phrase x
 Meaning 魔法をかける M. Cat 12
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject Óðinn S. Grm x
 S. Real オージン S. Type n
 S. Cat kga S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x

C_Type x C_Cat x
 Object x
 O_Real ミーミルの頭
 O_Type r O_Cat onkga O_Person x
 O_Num x O_Case x

Text_2 ok sendu hqfuðit Ásum. Óðinn tók hqfuðit ok
 Text_1 smurði urtum þeim, er eigi mátti fúna, ok kvaðþar yfir
 Text galdra ok * magnaði svá, at þat mælti viðhann ok sagði
 Text1 honum marga leynda hluti. Nigrðok Frey setti Óðinn
 Text2 blótgoða, ok váru þeir díar með Ásum. Dóttir Niarðar

◆ Word slökkva Entry slökkva

Place YS 7.5.P Combi x
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 消す M_Cat 12
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject x S_Grm x
 S_Real オージン S_Type c
 S_Cat kga S_Person 3 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object eld
 O_Real 炎
 O_Type o O_Cat x O_Person 3
 O_Num s O_Case ag

Text_2 eða dýr, fiskr eða ormr, ok fór á einni svipstund á fiarlæg
 Text_1 lqnd at sínum erendum eða annarra manna. þat kunni
 Text hann enn at gera meðorðum einum at * slökkva eld ok
 Text1 kyrra síá ok snúa vindum, hveria leiðer hann vildi. Ok
 Text2 hann átti skip þat er Skíðblaðnir hét, er hann fór á yfir

◆ Word eignaði Entry eigna

Place YS 9.3.P Combi x
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning ふさわしくする M_Cat 12
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject hann S_Grm x
 S_Real オージン S_Type n
 S_Cat kga S_Person 3 S_Num s
 Complement x

C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object sér/ alla vápndaða menn
 O_Real オージン/ 全ての武器に倒れたもの
 O_Type o/o O_Cat kga/x O_Person 3/

3

O_Num s/p O_Case do/ag

Text_2 Óðinn varðsóttdauðr í Svípióð,
 Text_1 ok er hann var at kominn dauða, lét hann marka sik
 Text geirsoddi ok * eignaði sér alla vápndaða menn; sagði hann
 Text1 sik mundu fara í Goðheim ok fagna þar vinum sínum.
 Text2 Nú hugðu Svíar, at hann væri kominn í inn forna Ásgarð

MEANING

◆ Word bauð Entry bjóða

Place YS 9.9.P Combi x
 Adverb x
 Phrase bjóða til e-s
 Meaning 来させる M_Cat 11
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject hann S_Grm x
 S_Real オージン S_Type n
 S_Cat kga S_Person 3 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object sumum/ sín
 O_Real あるものには/ オージン
 O_Type o/o O_Cat m/kga O_Person 3/

3

O_Num p/s O_Case do/g

Text_2 viðÓðin ok áheit. Opt þótti Svíum hann vit-rask sér, áðr
 Text_1 stórar orrostur yrði; gaf hann þá sumum sigr, en sumum
 Text * bauðhann til sín; þótti hvártrveggi kostur góðr. Óðinn var
 Text1 brendr dauðr, ok var sú brenna gqr allveglig. þat var
 Text2 trúá þeira, at því hæra sem reykin lagði í loptit upp,

◆ Word marka Entry marka

Place YS 9.2.P Combi x
 Adverb x
 Phrase marka sik geirsoddi
 Meaning 槍の跡をつける M_Cat 1
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject x S_Grm x

S_ Real オージン S_ Type c
 S_ Cat kga S_ Person 3 S_ Num s
 Complement x
 C_ Real x
 C_ Type x C_ Cat x
 Object sik/ geirsoddi
 O_ Real オージン/ 槍の跡
 O_ Type o/ o O_ Cat kga/ x O_ Person 3/
 3
 O_ Num s/ p O_ Case ag/ ag

Text_ 2 <K 9. Dauði Óðins.>
 Text_ 1 Óðinn varðsóttdauðr í Svíþjóð,
 Text ok er hann var at kominn dauða, lét hann *
 marka sik
 Text1 geirsoddi ok eignaði sér alla vápndauða
 menn; sagði hann
 Text2 sik mundu fara í Goðheim ok fagna þar vinum
 sínum.

◆ Word kvað Entry kveða
 Place YS 4.19.P Combi x
 Adverb þar yfir
 Phrase x
 Meaning 唱える M_ Cat 30
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject Óðinn S_ Grm x
 S_ Real オージン S_ Type n
 S_ Cat kga S_ Person 3 S_ Num s
 Complement x
 C_ Real x
 C_ Type x C_ Cat x
 Object galdra
 O_ Real 魔法の歌
 O_ Type o O_ Cat s O_ Person 3
 O_ Num p O_ Case ag

Text_ 2 falsat þá í mannaskiptinu. Þá tóku þeir Mími
 ok hálshigggu
 Text_ 1 ok sendu hqfuðit Ásum. Óðinn tók hqfuðit
 ok
 Text smurði urtum þeim, er eigi mátti fúna, ok *
 kvaðþar yfir
 Text1 galdra ok magnaði svá, at þat mælti viðhann
 ok sagði
 Text2 honum marga leynda hluti. Niqrðok Frey
 setti Óðinn

ENTRY + MEANING

◆ Word gera Entry gera
 Place YS 7.20.P Combi x
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning もたらす M_ Cat 13
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x

Subject x S_ Grm x
 S_ Real オージン S_ Type c
 S_ Cat kga S_ Person 3 S_ Num s
 Complement x
 C_ Real x
 C_ Type x C_ Cat x
 Object mǫnnum/ bana eða óhamingiu eða vanheilendi
 O_ Real 人/ 死, 不幸, 病氣
 O_ Type o/ o O_ Cat m/ x O_ Person 3/ 3
 O_ Num p/ s O_ Case do/ ag

Text_ 2 Óðinn kunni þá íþrótt, er mestr mátt fylgði,
 ok
 Text_ 1 framði siálfr, er seiðr heitir, en af því mátti
 hann vita
 Text ærlǫg manna ok óorðna hluti, svá ok at * gera
 mǫnnum bana
 Text1 eða óhamingiu eða vanheilendi, svá ok at taka
 frá mǫnnum
 Text2 vit eða afl ok gefa qðrum. En þessi fjqlkyngi,
 er framit

ソール（神話詩）

ENTRY

◆ Word væta Entry væta
 Place HRBL 13.3.VG Combi x
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 濡らす M_ Cat 12
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter f
 Subject x S_ Grm x
 S_ Real ソール S_ Type c
 S_ Cat gma S_ Person 1 S_ Num s
 Complement x
 C_ Real x
 C_ Type x C_ Cat x
 Object qgur minn
 O_ Real 荷物
 O_ Type o O_ Cat x O_ Person 3
 O_ Num s O_ Case ag

Text_ 2 Harm liótan mér þikkir í því,
 Text_ 1 at vaða um váginn til þín
 Text ok * væta qgur minn;
 Text1 skylda ek launa kǫgorsveini þínom
 Text2 kanginyrði,

◆ Word sveif Entry svífa
 Place HYM 18.6.VG Combi x
 Adverb til skógar
 Phrase x
 Meaning 行く M_ Cat 9
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter f

Subject Sveinn sýsliga S_Grm x
 S_Real ソール S_Type n
 S_Cat gma S_Person 3 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object x
 O_Real x
 O_Type x O_Cat x O_Person x
 O_Num x O_Case x

Text_2 auðfeng vera.)
 Text_1 Sveinn sýsliga
 Text * sveif til skógar,
 Text1 þars er uxi stóð
 Text2 alsvartr fyrir;

◆ Word skorðat Entry skorða
 Place HRBL 39.4.VG Combi hafða
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 支柱で支える M_Cat 1
 Form past.ps Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter f
 Subject ek S_Grm x
 S_Real ソール S_Type n
 S_Cat gma S_Person 1 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object er
 O_Real ソールの船
 O_Type r O_Cat ong O_Person x
 O_Num x O_Case x

Text_2 en varla konor,
 Text_1 skeldo skip mitt,
 Text er ek * skorðat hafðak,
 Text1 ægðo mér iárlurki,
 Text2 en elto Þíálfa.

◆ Word neytta Entry neyta
 Place SnES18 2.1.VG Combi x
 Adverb Eino, iqtina gqrðum í
 Phrase x
 Meaning 使う M_Cat 1
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject ek S_Grm x
 S_Real ソール S_Type n
 S_Cat gma S_Person 1 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object allz megins
 O_Real アースの力
 O_Type o O_Cat ong O_Person 3

O_Num s O_Case g

Text_2 þá kvaðþórr:
 Text_1
 Text Eino * neytta ek
 Text1 allz megins
 Text2 iqtina gqrðum í,

◆ Word hniósa Entry hniósa
 Place HRBL 26.8.VG Combi þorðir
 Adverb hvárki, fyr hræzlo þinni
 Phrase x
 Meaning くしゃみをする M_Cat 31
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter f
 Subject þú S_Grm x
 S_Real ソール S_Type n
 S_Cat gma S_Person 2 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object x
 O_Real x
 O_Type x O_Cat x O_Person x
 O_Num x O_Case x

Text_2 hvárki þú þá þorðir
 Text_1 fyr hræzlo þinni
 Text * hniósa né físa,
 Text1 svá at Fialarr heyrði.
 Text2

◆ Word físa Entry físa
 Place HRBL 26.8.VG Combi þorðir
 Adverb né
 Phrase x
 Meaning おならをする M_Cat 31
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter f
 Subject þú S_Grm x
 S_Real ソール S_Type n
 S_Cat gma S_Person 2 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object x
 O_Real x
 O_Type x O_Cat x O_Person x
 O_Num x O_Case x

Text_2 hvárki þú þá þorðir
 Text_1 fyr hræzlo þinni
 Text hniósa né * físa,
 Text1 svá at Fialarr heyrði.
 Text2

◆ Word hnúkðir Entry hnúka
 Place LS 60.5.VG Combi x
 Adverb í hanska þumlungi

Phrase x
 Meaning しゃがみこむ M. Cat 8
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter 1
 Subject þú S. Grm x
 S. Real ソール S. Type n
 S. Cat gma S. Person 2 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object x
 O. Real x
 O. Type x O. Cat x O. Person x
 O. Num x O. Case x

Text. 2 segja seggiom frá,
 Text. 1 sízt í hanska þumlungi
 Text * hnúkdíur þú, einheri,
 Text1 ok þóttiska þú þá þórr vera.
 Text2

◆ Word hætir Entry hæta
 Place LS 62.3.VG Combi x
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 脅す M. Cat 2
 Form pres Tense pres Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter 1
 Subject x S. Grm x
 S. Real ソール S. Type c
 S. Cat gma S. Person 2 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object hamri/ mér
 O. Real ミヨッルニル/ ロキ
 O. Type o/o O. Cat ong/ gjm O. Person
 3/ 1
 O. Num s/s O. Case di/ do

Text. 2 Lifa ætla ek mér
 Text. 1 langan aldr,
 Text þóttu * hætir hamri mér;
 Text1 skarpar álar
 Text2 þóttu þér Skrýmis vera,

◆ Word Egndi Entry egna
 Place HYM 22.1.VG Combi x
 Adverb á qngul
 Phrase x
 Meaning 餌を取りつける M. Cat 1
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter f
 Subject sá S. Grm x
 S. Real ソール S. Type n
 S. Cat gma S. Person 3 S. Num s
 Complement x

C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object uxa hqðí
 O. Real 牛の頭
 O. Type o O. Cat x O. Person 3
 O. Num s O. Case do

Text. 2 vaðgørði sér.

Text. 1

Text * Egndi á qngul
 Text1 sá er qldom bergr,
 Text2 orms ei=n=bani,

◆ Word bindaz Entry bindast
 Place TRK 17.5.VG Combi x
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 着る M. Cat 1
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex refl A/M m Enclitic x
 Meter f
 Subject ek S. Grm x
 S. Real ソール S. Type n
 S. Cat gma S. Person 1 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object brúðar líni
 O. Real 花嫁衣装
 O. Type o O. Cat x O. Person 3
 O. Num s O. Case do

Text. 2 (Mik muno æsir
 Text. 1 argan kalla,
 Text ef ek * bindaz læt
 Text1 brúðar líni!)
 Text2

◆ Word þreifaz Entry þreifast
 Place TRK 1.8.VG Combi x
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 探す M. Cat 2
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex refl A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject iarðar burr S. Grm x
 S. Real ソール S. Type n
 S. Cat gma S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object x
 O. Real x
 O. Type x O. Cat x O. Person x
 O. Num x O. Case x

Text_2 skqr nam at dýia,
 Text_1 réðlarðar burr
 Text um at *þreifaz.
 Text1
 Text2 Ok hann þat orða

◆ Word þrasir Entry þrasa
 Place LS 58.3.VG Combi x
 Adverb hví, svá
 Phrase x
 Meaning 怒る M_Cat 16
 Form pres Tense pres Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter l
 Subject þú S_Grm x
 S_Real ソール S_Type n
 S_Cat gma S_Person 2 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object x
 O_Real x
 O_Type x O_Cat x O_Person x
 O_Num x O_Case x

Text_2 Iarðar <burr>
 Text_1 er hér nú inn kominn;
 Text hví *þrasir þú svá, þórr?
 Text1 en þá þorir þú ekki
 Text2 er þú skalt viðúlfinn vega,

MEANING

◆ Word seilaz Entry
 Place HRBL 27.3.VG Combi mætta
 Adverb um sund
 Phrase x
 Meaning 手を伸ばす M_Cat 1
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex refl A/M m Enclitic x
 Meter l
 Subject ek S_Grm x
 S_Real ソール S_Type n
 S_Cat gma S_Person 1 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object x
 O_Real x
 O_Type x O_Cat x O_Person x
 O_Num x O_Case x

Text_2 Hárbarðr inn ragi!
 Text_1 ek mynda þik í hel drepa,
 Text ef ek mætta *seilaz um sund.
 Text1
 Text2 <K Hárbarðr kvað:>

◆ Word seilaz Entry seilast

Place HRBL 28.1.VG Combi skyldir
 Adverb Hvat, um sund
 Phrase x
 Meaning 手を伸ばす M_Cat 1
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex refl A/M m Enclitic x
 Meter l
 Subject þú S_Grm x
 S_Real ソール S_Type n
 S_Cat gma S_Person 2 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object x
 O_Real x
 O_Type x O_Cat x O_Person x
 O_Num x O_Case x

Text_2
 Text_1 <K Hárbarðr kvað:>
 Text Hvat skyldir þú um sund *seilaz.
 Text1 er sakir ro allz øngar?
 Text2 Hvat vanntu þá, þórr?

◆ Word ræðr Entry ráða
 Place LS 55.4.VG Combi x
 Adverb x
 Phrase ráða e-m ró
 Meaning 黙らせる M_Cat 12
 Form pres Tense pres Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter l
 Subject hann S_Grm x
 S_Real ソール S_Type n
 S_Cat gma S_Person 3 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object ró/ þeim er
 O_Real 沈黙/ ロキ
 O_Type o/ r O_Cat x/ gjm O_Person 3/
 x
 O_Num s/ x O_Case ag/ x

Text_2 hygg ek á fqr vera
 Text_1 heiman Hlórriða;
 Text hann *ræðr ró
 Text1 þeim er rægir hér
 Text2 goðgill ok guma.

◆ Word varp Entry verpa
 Place HRBL 19.3.VG Combi x
 Adverb á þann inn heiða himin
 Phrase verpa e-t upp
 Meaning 投げ上げる M_Cat 11
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject ek S_Grm x

S_ Real ソール S_ Type n
 S_ Cat gma S_ Person 1 S_ Num s
 Complement x
 C_ Real x
 C_ Type x C_ Cat x
 Object augom Allvalda sonar
 O_ Real シャツツイの目
 O_ Type o O_ Cat onj O_ Person 3
 O_ Num p O_ Case do

Text_ 2 Ek drap þíazá,
 Text_ 1 enn þrúðmóðga iqtun,
 Text upp ek * varp augom
 Text1 Allvalda sonar
 Text2 á þann inn heiða himin;

◆ Word vatt Entry vinda
 Place HYM 27.3.VG Combi x
 Adverb meðaustri, einn meðárom+
 Phrase vinda e-m upp
 Meaning 引つ振り上げる M_ Cat 11
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject Hlórriði S_ Grm x
 S_ Real ソール S_ Type n
 S_ Cat gma S_ Person 3 S_ Num s
 Complement x
 C_ Real x
 C_ Type x C_ Cat x
 Object lggfáki
 O_ Real 船
 O_ Type o O_ Cat x O_ Person 3
 O_ Num s O_ Case do

Text_ 2 Gekk Hlórriði,
 Text_ 1 greip á stafni,
 Text * vatt meðaustri
 Text1 upp lggfáki
 Text2 einn meðárom

◆ Word troðit Entry troða
 Place HRBL 26.4.VG Combi var
 Adverb af hræzlo ok hugbleyði, í hanzka
 Phrase x
 Meaning 押し込める M_ Cat 11
 Form past.pp Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject þér S_ Grm x
 S_ Real ソール S_ Type d
 S_ Cat gma S_ Person 2 S_ Num s
 Complement x
 C_ Real x
 C_ Type x C_ Cat x
 Object x
 O_ Real x
 O_ Type x O_ Cat x O_ Person x
 O_ Num x O_ Case x

Text_ 2 en ekki hiarta;
 Text_ 1 af hræzlo ok hugbleyði
 Text þér var í hanzka * troðit,
 Text1 ok þóttiska þú þá þórr vera;
 Text2 hvárki þú þá þorðir

◆ Word drep Entry drepa
 Place LS 57.5.VG Combi x
 Adverb x
 Phrase drepa e-t af e-m
 Meaning 打ち落とす M_ Cat 1
 Form pres Tense f Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject ek S_ Grm x
 S_ Real ソール S_ Type n
 S_ Cat gma S_ Person 1 S_ Num s
 Complement x
 C_ Real x
 C_ Type x C_ Cat x
 Object herða klett/ hálsi
 O_ Real 頭/ 首
 O_ Type o/ o O_ Cat x/ x O_ Person 3/ 3
 O_ Num s/ s O_ Case ag/ do

Text_ 2 Miqlnir, mál fyrnema:
 Text_ 1 herða klett
 Text * drep ek þér hálsi af,
 Text1 ok verðr þá þíno fíqrví um farit.
 Text2

ENTRY + MEANING

◆ Word koma Entry koma
 Place LS 63.5.VG Combi mun
 Adverb í hel, fyr nágrindr
 Phrase koma e-m neðan
 Meaning 落とす M_ Cat 11
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject Hrunnis bani S_ Grm x
 S_ Real ソール S_ Type n
 S_ Cat gma S_ Person 3 S_ Num s
 Complement x
 C_ Real x
 C_ Type x C_ Cat x
 Object þér
 O_ Real ロキ
 O_ Type o O_ Cat gjm O_ Person 2
 O_ Num s O_ Case do

Text_ 2 Miqlnir, mál fyrnema:
 Text_ 1 Hrunnis bani
 Text mun þér í hel * koma
 Text1 fyr nágrindr neðan.
 Text2

◆ Word kom Entry koma
 Place TRK 32.9.VG Combi x

Adverb Svá, endr
 Phrase koma at e-m
 Meaning 取り戻す M. Cat 14
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject Óðins sonr S. Grm x
 S. Real ソール S. Type n
 S. Cat gma S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object hamri
 O. Real ミヨッルニル
 O. Type o O. Cat ong O. Person 3
 O. Num s O. Case do

Text. 2 en hogg hamars
 Text. 1 fyr hringa fiqlð.
 Text Svá * kom Óðins sonr
 Text1 endr at hamri.
 Text2

◆ Word færðiz Entry færast
 Place HYM 31.3.VG Combi x
 Adverb x
 Phrase færast í e-t
 Meaning 身につける M. Cat 12
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex refl A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject hafra dróttinn S. Grm x
 S. Real ソール S. Type n
 S. Cat gma S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object allra ásmegin
 O. Real アースの力
 O. Type o O. Cat ong O. Person 3
 O. Num s O. Case ag

Text. 2 Harðr reis á kné
 Text. 1 hafra dróttinn,
 Text * færðiz allra
 Text1 í ásmegin;
 Text2 heill var karli

ソール (「ギルヴィの惑わし」)

ENTRY

◆ Word sparaz Entry sparast
 Place GYLFG 46.83.P Combi Muntu
 Adverb nú, eigi
 Phrase sparast til e-s
 Meaning 残す M. Cat 11
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x

Subject -tu S. Grm x
 S. Real ソール S. Type n
 S. Cat gma S. Person 2 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object eins drykkjar
 O. Real -□
 O. Type o O. Cat x O. Person 3
 O. Num s O. Case g

Text. 2 fyrra sinni; er nú gott berandi borðá horninu.
 Text. 1 Þá mælti Útgarda-Loki: (Hvat er nú, þórr?
 Muntu
 Text nú eigi * sparaz til eins drykkjar meira en
 þér mun hagr á
 Text1 vera? Svá lítz mér ef þú skalt nú drekka af
 horninu hinn
 Text2 þriðia drykkinn, sem þessi mun mestr ætlaðr.
 En ekki

◆ Word sefaðiz Entry sefast
 Place GYLFG 44.52.P Combi x
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 落ち着く M. Cat 10
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex refl A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject hann S. Grm x
 S. Real ソール S. Type n
 S. Cat gma S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object x
 O. Real x
 O. Type x O. Cat x O. Person x
 O. Num x O. Case x

Text. 2 ákaflega, báðu sér friðar, buðu at firir kvæmi
 allt þat
 Text. 1 er þau áttu. En er hann sá hræzlu þeira, þá
 gekk af
 Text honum móðrinn, ok * sefaðiz hann ok tók af
 þeim í sætt
 Text1 bqrn þeira, þíálfa ok Rqsku, ok gerðuz þau
 þá skyldir
 Text2 þiónustumenn þórs ok fylgia þau honum iaf-
 nan síðan.

◆ Word lypti Entry lypta
 Place GYLFG 46.106.P Combi x
 Adverb x
 Phrase lypta upp
 Meaning 持ち上げる M. Cat 11
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x

Subject þórr S_Grm x
 S_Real ソール S_Type n
 S_Cat gma S_Person 3 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object x
 O_Real ウートガルザ・ロキの猫
 O_Type c O_Cat lj O_Person x
 O_Num x O_Case x

Text_2 en ek hugða.) Því næst hlióp fram kottur einn grár á hallargólfitt
 Text_1 ok heildir mikill, en þórr gekk til ok tók hendi sinni
 Text niður undir miðian kviðin=nn= ok *lyptir upp, en kotttrinn b=ey=gðí
 Text1 =ke=ngi=nn= svá sem þórr rétti upp hqndina. En er þórr
 Text2 sexi>ldiz svá langt upp sem hann mátti lengzt, þá létti

◆ Word lyptir Entry lypta

Place GYLFG 47.40.P Combi x
 Adverb x
 Phrase lypta upp
 Meaning 持ち上げる M_Cat 11
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject þú S_Grm x
 S_Real ソール S_Type n
 S_Cat gma S_Person 2 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object kettinum
 O_Real 猫
 O_Type o O_Cat lj O_Person 3
 O_Num s O_Case do

Text_2 mega hvern þurðþú hefir drukkit á sænum.)
 þat eru nú
 Text_1 fíqurur kallaðar. Ok enn mælti hann: (Eigi þótti mér hitt
 Text minna vera vert er þú *lyptir upp kettinum, ok þér satt
 Text1 at segia, þá =h=rædduz allir þeir er sá er þú lyptir af iqrðu
 Text2 einum fötinum; en sá kottur var eigi sem þér sýndiz, þat

◆ Word lyptir Entry lypta

Place GYLFG 47.41.P Combi x
 Adverb af iqrðu
 Phrase x
 Meaning 持ち上げる M_Cat 11
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x

Meter x
 Subject þú S_Grm x
 S_Real ソール S_Type n
 S_Cat gma S_Person 2 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object einum fötinum
 O_Real 猫の片足
 O_Type o O_Cat x O_Person 3
 O_Num s O_Case do

Text_2 fíqurur kallaðar. Ok enn mælti hann: (Eigi þótti mér hitt
 Text_1 minna vera vert er þú lyptir upp kettinum, ok þér satt
 Text at segia, þá =h=rædduz allir þeir er sá er þú *lyptir af iqrðu
 Text1 einum fötinum; en sá kottur var eigi sem þér sýndiz, þat
 Text2 var Miðgarðzormr, er liggr um lqnd qlil, ok vannzt honum

◆ Word leiðrétti Entry leiðréttu

Place GYLFG 48.7.P Combi x
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 正す M_Cat 12
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject þórr S_Grm x
 S_Real ソール S_Type n
 S_Cat gma S_Person 3 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object þessa ferðina
 O_Real この旅
 O_Type o O_Cat x O_Person 3
 O_Num s O_Case ag

Text_2 hefnt?)
 Text_1 Hár svarar: (Eigi er þat úkunnigt þótt eigi sé fræðime=nn=
 Text at þórr *leiðrétti þessa ferðina er nú var <frá> sagt,
 Text1 ok dvalðiz ekki lengi heima áðr hann bióz svá skyndiliga
 Text2 til ferðarinnar at hann hafði eigi reiðok eigi hafrana ok

◆ Word hreyft Entry hreyfa

Place GYLFG 45.45.P Combi fekk
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning ゆるくする M_Cat 12
 Form past.ps Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x

Meter x
 Subject hann S_Grm x
 S_Real ソール S_Type n
 S_Cat gma S_Person 3 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object engi álaarendann
 O_Real どんなひものはしもない
 O_Type o O_Cat x O_Person 3
 O_Num s O_Case ag

Text_2 ok skal leysa. En svá er at segia sem útrúligt
 Text_1 mun þikka, at engi knút fekk hann leyst ok
 engi álaarendann
 Text * hreyft svá at þá væri lausari en áðr. Ok er
 hann sér at
 Text1 þetta verk má eigi nýtaz, þá varðhann reiðr,
 greip þá
 Text2 hamarinn Miðllni tveim hǫndum ok steig
 fram qðrum

◆ Word ginti Entry ginna
 Place GYLFG 48.44.P Combi x
 Adverb engu, <miðr>
 Phrase x
 Meaning からかう M_Cat 2
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject þórr S_Grm x
 S_Real ソール S_Type n
 S_Cat gma S_Person 3 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object Miðgarðzorm
 O_Real ミズガルス蛇
 O_Type o O_Cat onj O_Person 3
 O_Num s O_Case ag

Text_2 þar lét þórr koma á qngulinn oxahqf=uð=it
 ok kastaði firir
 Text_1 borð, ok fór qngullinn til =g=runnz. Ok er
 þá svá satt at
 Text segia at engu * ginti þá þórr <miðr>
 Miðgarðzorm en
 Text1 Útgarða-Loki hafði spottat þór, þá er hann
 hóf orminn
 Text2 upp á hendi sér.

◆ Word birta Entry birta
 Place GYLFG 46.55.P Combi muni, vilia
 Adverb firir þeim
 Phrase x
 Meaning 示す M_Cat 13
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x

Subject hann S_Grm x
 S_Real ソール S_Type n
 S_Cat gma S_Person 3 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object er
 O_Real 技
 O_Type r O_Cat x O_Person x
 O_Num x O_Case x

Text_2 þá segia allir at reynt er um þenna leik.
 Text_1 þá spyrr Útgarða-Loki þór hvat þeira íþróttu
 mun vera
 Text er hann muni vilia * birta firir þeim, svá mik-
 lar sggur sem
 Text1 menn hafa gǫrt um stórvirki hans. þá mælti
 þórr at helzt
 Text2 vill hann þat taka til at þreyta drykkio
 víðeinhvern mann.

◆ Word ætlaz Entry ætlast
 Place GYLFG 47.58.P Combi x
 Adverb x
 Phrase ætlast fyrir
 Meaning 考える M_Cat 29
 Form pres Tense pres Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject hann S_Grm x
 S_Real ソール S_Type n
 S_Cat gma S_Person 3 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object at+
 O_Real 節
 O_Type g O_Cat y O_Person x
 O_Num x O_Case x

Text_2 ok bregðr á lopt, en er hann skal fram reiða,
 þá sér hann
 Text_1 þar hvergi Útgarða-Loka. Ok þá snýz hann
 aptr til
 Text borgarinnar ok *ætlaz þá firir at brióta
 borgina; þá sér
 Text1 hann þar vǫllu víða ok fagra, en ønga borg.
 Snýz hann
 Text2 þá aptr ok f[er]r leiðsína til þess er hann kom
 aptr í

MEANING

◆ Word spyrndi Entry spyrna
 Place GYLFG 48.50.P Combi x
 Adverb fast
 Phrase spyrna við
 Meaning 踏ん張る M_Cat 1
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x

Meter x
 Subject þórr S. Grm x
 S. Real ソール S. Type n
 S. Cat gma S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object x
 O. Real x
 O. Type x O. Cat x O. Person x
 O. Num x O. Case x

Text_2 góminn orminum. En er ormrinn kenndi þess, brá hann
 Text_1 viðsvá hart at báðir hnefar þórs skulu út á borðinu. Þá
 Text varðþórr reiðr ok færðiz í ásmegin, * spyrndi við<svá>
 Text1 fast at hann =h=lióp báðum fótum gögnum skipit ok spyrndi
 Text2 viðgrunni; dró þá orminn upp at borði. En þat má segia

◆ Word spyrndi Entry spyrna

Place GYLFG 48.51.P Combi x
 Adverb x
 Phrase spyrna við
 Meaning 踏ん振る M. Cat 1
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject þórr S. Grm x
 S. Real ソール S. Type n
 S. Cat gma S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object grunni
 O. Real 海底
 O. Type o O. Cat x O. Person 3
 O. Num s O. Case do

Text_2 viðsvá hart at báðir hnefar þórs skulu út á borðinu. Þá
 Text_1 varðþórr reiðr ok færðiz í ásmegin, spyrndi við<svá>
 Text fast at hann =h=lióp báðum fótum gögnum skipit ok * spyrndi
 Text1 viðgrunni; dró þá orminn upp at borði. En þat má segia
 Text2 at engi hefir sá sét ógurligar siónir, er eigi mátti þat síá

◆ Word =h=lióp Entry hlaupa

Place GYLFG 48.51.P Combi x
 Adverb gögnum skipit
 Phrase x
 Meaning 踏み抜く M. Cat 1
 Form pret Tense pret Mood ind

Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject hann S. Grm x
 S. Real ソール S. Type n
 S. Cat gma S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object báðum fótum
 O. Real 両足
 O. Type o O. Cat x O. Person 3
 O. Num p O. Case di

Text_2 viðsvá hart at báðir hnefar þórs skulu út á borðinu. Þá
 Text_1 varðþórr reiðr ok færðiz í ásmegin, spyrndi við<svá>
 Text fast at hann =h=lióp báðum fótum gögnum skipit ok spyrndi
 Text1 viðgrunni; dró þá orminn upp at borði. En þat má segia
 Text2 at engi hefir sá sét ógurligar siónir, er eigi mátti þat síá

◆ Word skar Entry skera

Place GYLFG 44.29.P Combi x
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 屠殺する M. Cat 1
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject þórr S. Grm x
 S. Real ソール S. Type n
 S. Cat gma S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object báða
 O. Real 2頭のヤギ
 O. Type o O. Cat lg O. Person 3
 O. Num p O. Case ag

Text_2 sína ok reiðok meðhonum sá áss er Loki er kallaðr.
 Text_1 Koma þeir at kveldi til eins búanda ok fá þ=a=r náttstað.
 Text En um kveldit tók þórr hafra sína ok * skar báða; eptir
 Text1 þat vóro þeir flegnir og bornir til ketils, en er soðit var,
 Text2 þá settiz þórr til náttverðar ok þeir lagsmenn. þórr bauð

◆ Word beria Entry berja

Place GYLFG 42.29.P Combi x
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 退治する M. Cat 1

Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject x S. Grm x
 S. Real ソール S. Type c
 S. Cat gma S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object tröll
 O. Real 巨人
 O. Type o O. Cat j O. Person 3
 O. Num p O. Case ag

- Text_2 at iqtnum þótti ekki trygt at vera meðásum griðalaust
 Text_1 ef þórr kvæmi heim, en þá var hann farinn í austrveg
 Text at *beria tröll. En er á leiðvetrinn, þá sóttiz miqk
 Text1 borgargerðin, ok var hon svá há ok sterk at eigi mátti
 Text2 á þat leita. En þá er .iii. dagar vóro til sumars, þá var

◆ Word reiða Entry reiða

Place GYLFG 47.56.P Combi skal
 Adverb x
 Phrase reiða fram
 Meaning 振り上げる M. Cat 11
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject hann S. Grm x
 S. Real ソール S. Type n
 S. Cat gma S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object x
 O. Real ミヨツルニル
 O. Type c O. Cat ong O. Person x
 O. Num x O. Case x

- Text_2 mér fá.)
 Text_1 En er þórr heyrði þessa tǫlu, greip hann til hamarsins
 Text ok bregðr á lopt, en er hann skal fram *reiða, þá sér hann
 Text1 þar hvergi Útgarða-Loka. Ok þá snýz hann aptr til
 Text2 borgarinnar ok ætlaz þá firir at brióta borgina; þá sér

◆ Word reiddi Entry reiða

Place GYLFG 48.64.P Combi x
 Adverb x
 Phrase reiða e-t til
 Meaning 振り上げる M. Cat 11

Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject þórr S. Grm x
 S. Real ソール S. Type n
 S. Cat gma S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object x
 O. Real x
 O. Type x O. Cat x O. Person x
 O. Num x O. Case x

- Text_2 hann lysti af honum hqfuðit viðgrunninum, en ek hygg
 Text_1 hitt vera þér satt at segia at Miðgarðzormr lifir enn ok
 Text liggir í umsiá. En þórr *reiddi til hnefann ok settr viðeyra
 Text1 =H=ymi, svá at hann steypitz fyrir borð, ok sér í iliar honum.
 Text2 En þórr óðtil landz.)

◆ Word se<i>ldiz Entry seilast

Place GYLFG 46.108.P Combi x
 Adverb langt upp
 Phrase x
 Meaning 伸びる M. Cat 10
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex refl A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject þórr S. Grm x
 S. Real ソール S. Type n
 S. Cat gma S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object x
 O. Real x
 O. Type x O. Cat x O. Person x
 O. Num x O. Case x

- Text_2 niðr undir miðian kviðin=n= ok lypti upp, en kǫttrinn b=ey=gði
 Text_1 =ke=ngi=nn= svá sem þórr rétti upp hqndina. En er þórr
 Text *se<i>ldiz svá langt upp sem hann mátti lengzt, þá létti
 Text1 kǫttrinn einum fœti, ok fær þórr eigi framit þenna leik.
 Text2 þá mælti Útgarða-Loki: (Svá fór þessi leikr sem mik

◆ Word seildiz Entry seilast

Place GYLFG 47.45.P Combi x
 Adverb langt, upp
 Phrase x
 Meaning 伸びる M. Cat 10

	Form	pret	Tense	pret	Mood	ind
	Reflex	refl	A/M	m	Enclitic	x
	Meter	x				
	Subject	þú	S. Grm	x		
	S. Real	ソール	S. Type	n		
	S. Cat	gma	S. Person	2	S. Num	s
	Complement	x				
	C. Real	x				
	C. Type	x	C. Cat	x		
	Object	x				
	O. Real	x				
	O. Type	x	O. Cat	x	O. Person	x
	O. Num	x	O. Case	x		
Text_2	var	Miðgarðzormr,	er	liggr	um	lqnd qll, ok vannzt honum
Text_1	varlega	lengðin	til	at	iqrðina	tæki sporðr ok hqfut, ok svá
Text	langt	* seildiz þú	upp	at	skamt	var þá til himins. En hitt
Text1	var	ok	mikit	undr	um	fangit <er> <þú> <stótt> <svá> <lengi> <við>
Text2	<ok>	<felt>	<eigi>	<meirr>	<en>	<á> <kné> <qðrum> <fæti> er þú fekz vi
◆ Word hvesti Entry hvesa						
	Place	GYLFG 48.54.P	Combi	x		
	Adverb	x				
	Phrase	hvesa augu á e-t				
	Meaning	鋭く見る	M. Cat	2		
	Form	pret	Tense	pret	Mood	ind
	Reflex	x	A/M	m	Enclitic	x
	Meter	x				
	Subject	þórr	S. Grm	x		
	S. Real	ソール	S. Type	n		
	S. Cat	gma	S. Person	3	S. Num	s
	Complement	x				
	C. Real	x				
	C. Type	x	C. Cat	x		
	Object	augun/ orminn				
	O. Real	目/ ミズガルズ蛇				
	O. Type	o/o	O. Cat	x/onj	O. Person	3/3
	O. Num	p/s	O. Case	ag/ag		
Text_2	viðgrunni;	dró þá	orminn	upp	at	borði. En þat má segja
Text_1	at	engi	hefir	sá	sét	ógurligar siónir, er eigi mátti þat síá
Text	er þórr	* hvesti	augun	á	orminn	en ormrinn starði neðan
Text1	í	mót	ok	blés	eitruinu.	
Text2	þá	er	sagt	at	igtunninn	Hymir gerðiz litverpr, fqlnaði

◆ Word	missa	Entry	missa
	Place	GYLFG 21.25.P	Combi má
	Adverb	eigi, viðhamarsskaptit	
	Phrase	x	
	Meaning	使わない	M. Cat 1

	Form	inf	Tense	x	Mood	x
	Reflex	x	A/M	m	Enclitic	x
	Meter	x				
	Subject	hann	S. Grm	x		
	S. Real	ソール	S. Type	n		
	S. Cat	gma	S. Person	3	S. Num	s
	Complement	x				
	C. Real	x				
	C. Type	x	C. Cat	x		
	Object	þeira				
	O. Real	鉄の手袋				
	O. Type	o	O. Cat	ong	O. Person	3
	O. Num	p	O. Case	g		
Text_2	ok	er	hann	spennir	þeim	um sik, þá vex honum ásmegin
Text_1	hálfu.	En=n=	.iii.	=h=lut	á	hann, þann er mikill gripr er í, þat
Text	eru	iárnglófar;	þeira	má	hann	eigi * missa viðhamarsskaptit.
Text1	En	engi	er	svá	fróðr	at telia kunni qll stórvirki hans. En
Text2	segja	kann	ek	þér	svá	morg tíðindi frá honum at dveliaz

◆ Word herði Entry herða

Place GYLFG 44.48.P Combi x

Adverb at hamarskaptinu

Phrase x

Meaning 押しつける M_Cat 1

Form pret Tense pret Mood ind

Reflex x A/M m Enclitic x

Meter x

Subject Hann S_Grm x

S_Real ソール S_Type n

S_Cat gma S_Person 3 S_Num s

Complement x

C_Real x

C_Type x C_Cat x

Object hendrnar

O_Real 手

O_Type o O_Cat x O_Person 3

O_Num p O_Case ag

Text_2 brýnnar ofan firir augun, en þat er sá augnanna, þá

Text_1 hugðiz hann falla myndu firir síóninni einni samt. Hann

Text * herði hendrnar at hamarskaptinu svá at hvítuðu knúarnir.

Text1 En búandinn gerði sem von var =ok= qll hiúnin, kqlluðu

Text2 ákaflega, þáðu sér fríðar, buðu at firir kvæmi allt þat

◆ Word	þreytir	Entry	þreyta
	Place	GYLFG 46.77.P	Combi x
	Adverb	x	
	Phrase	þreyta á drykkiuna	

Meaning 一生懸命飲む M. Cat 1
 Form pres Tense pres Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject þórr S. Grm x
 S. Real ソール S. Type n
 S. Cat gma S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object drykkiuna
 O. Real 飲む事
 O. Type o O. Cat x O. Person 3
 O. Num s O. Case ag

Text_2 vilja drekka af í qörum drykk.) þórr svarar
 øngu, setr
 Text_1 hornit á munn sér ok hyggr nú at hann skal
 drekka meira
 Text drykk ok *þreytir á drykkiuna sem honum
 vannz til örindi,
 Text1 ok sér enn at stikillinn hornsins vill ekki upp
 svá miq
 Text2 sem honum líkar. Ok er hann tók hornit af
 munni sér ok

◆ Word leyst Entry leysa
 Place GYLFG 45.44.P Combi fekk
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning ほどく M. Cat 12
 Form past.ps Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject hann S. Grm x
 S. Real ソール S. Type n
 S. Cat gma S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object engi knút
 O. Real どんな結び目もない
 O. Type o O. Cat x O. Person 3
 O. Num s O. Case ag

Text_2 næst sofnar Skrímir ok hraut fast. En þórr
 tók nestbaggan==
 Text_1 ok skal leysa. En svá er at segja sem útrúligt
 Text mun þikkia, at engi knút fekk hann * leyst
 ok engi álaendann
 Text1 hreyft svá at þá væri lausari en áðr. Ok er
 hann sér at
 Text2 þetta verk má eigi nýtaz, þá varðhann reiðr,
 greip þá

ENTRY + MEANING

◆ Word reiðir Entry ríða
 Place GYLFG 45.56.P Combi x
 Adverb títt, hart

Phrase x
 Meaning 振る M. Cat 1
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject hann S. Grm x
 S. Real ソール S. Type n
 S. Cat gma S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object hamarinn
 O. Real ミヨルニル
 O. Type o O. Cat ong O. Person 3
 O. Num s O. Case ag

Text_2 En at miðri nótt þá heyrir þórr at Skrímir
 hrýtr ok
 Text_1 sefr fast, svá at dunar í skóginum. Þá stendr
 hann upp
 Text ok gengr til hans, * reiðir hamarinn títt ok
 hart ok lýstr
 Text1 ofan í miðian hvirfil honum; hann kennir at
 hamarsmuðrinn
 Text2 sækkr díúpt í hqfuðit. En í því bili vaknar

◆ Word knúðiz Entry knýjast
 Place GYLFG 46.124.P Combi x
 Adverb því harðara, at fanginu
 Phrase x
 Meaning 一生懸命やる M. Cat 1
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex refl A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject þórr S. Grm x
 S. Real ソール S. Type n
 S. Cat gma S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object x
 O. Real x
 O. Type x O. Cat x O. Person x
 O. Num x O. Case x

Text_2 Útgarda-Loki at hon skal taka fang
 við Ásapór. Ekki er
 Text_1 langt um at gera. Svá fór fang þat, at því
 harðara er þórr
 Text * knúðiz at fanginu, því fastara stóðhon. Þá
 tók kerli<n>g at
 Text1 leita til bragða, ok varð þórr þá lauss á fótum,
 ok véro
 Text2 þær sviptingar allharðar, ok eigi lengi áðr en
 þórr fell á

◆ Word hefir Entry hafa
 Place GYLFG 51.61.P Combi x
 Adverb fullt

Phrase hafa fang
 Meaning 関わる M. Cat 4
 Form pres Tense pres Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject hann S. Grm x
 S. Real ソール S. Type n
 S. Cat gma S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object fang
 O. Real つかむ事
 O. Type o O. Cat x O. Person 3
 O. Num s O. Case ag

Text. 2 fagra bryniu ok geir sinn er Gu<n>gnir heitir, stefnir
 Text. 1 hann móti Fenrisúlfr, en þórr fram á aðra hliðhonom,
 Text ok má hann ekki duga honum, þvíat hann * hefir fullt
 Text1 fang at beriaz viðMiðgarðzorm. Freyr berst móti Surti,
 Text2 ok verðr harðr samgangr áðr Freyr fellr; þat verðr

◆ Word færðiz Entry færast

Place GYLFG 48.50.P Combi x
 Adverb x
 Phrase færast í e-t
 Meaning 使う M. Cat 1
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex refl A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject þórr S. Grm x
 S. Real ソール S. Type n
 S. Cat gma S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object ásmegin
 O. Real アースの力
 O. Type o O. Cat ong O. Person 3
 O. Num s O. Case ag

Text. 2 góminn orminum. En er ormrinn kenndi þess, brá hann
 Text. 1 viðsvá hart at báðir hnefar þórs skullu út á borðinu. þá
 Text varðþórr reiðr ok * færðiz í ásmegin, spyndi við<svá>
 Text1 fast at hann =h=lióp báðum fótum gggnum skipit ok spyndi
 Text2 viðgrunni; dró þá orminn upp at borði. En þat má segja

◆ Word settr Entry setja

Place GYLFG 48.64.P Combi x

Adverb x
 Phrase setja viðe-t
 Meaning 打つ M. Cat 1
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject þórr S. Grm x
 S. Real ソール S. Type n
 S. Cat gma S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object eyra =H=yimi
 O. Real ヒュミルの耳
 O. Type o O. Cat onj O. Person 3
 O. Num s O. Case ag

Text. 2 hann lysti af honum hǫfuðit viðgrunninum, en ek hygg
 Text. 1 hitt vera þér satt at segja at Miðgarðzormr lifir enn ok
 Text liggir í umsiá. En þórr reiddi til hnefann ok * settr viðeyra
 Text1 =H=yimi, svá at hann steiptiz fyrir borð, ok sér í iliar honum.
 Text2 En þórr óðtil landz.)

◆ Word rétti Entry rétta

Place GYLFG 46.107.P Combi x
 Adverb x
 Phrase rétta e-t upp
 Meaning 伸ばす M. Cat 11
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject þórr S. Grm x
 S. Real ソール S. Type n
 S. Cat gma S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object hǫndina
 O. Real 手
 O. Type o O. Cat x O. Person 3
 O. Num s O. Case ag

Text. 2 ok helldr mikill, en þórr gekk til ok tók hendi sinni
 Text. 1 niðr undir miðian kviðin=n= ok lypti upp, en kǫttrinn b=ey=gði
 Text =ke=ngi=nn= svá sem þórr * rétti upp hǫndina. En er þórr
 Text1 se<i>ldiz svá langt upp sem hann mátti lengzt, þá létti
 Text2 kǫttrinn einum fœti, ok fær þórr eigi framt þenna leik.

◆ Word færði Entry fœra

Place GYLFG 48.59.P Combi x

Adverb á lopt
 Phrase x
 Meaning 投げる M. Cat 1
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject þórr S. Grm x
 S. Real ソール S. Type n
 S. Cat gma S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object x
 O. Real ミョッソル
 O. Type c O. Cat ong O. Person x
 O. Num x O. Case x

Text. 2 ok =h=ræddiz er hann sá orminn ok þat er
 sáinn fell út
 Text. 1 ok inn of ngkkvan=n=. Ok í því bili er þórr
 greip hamarinn
 Text ok * færði á lopt, þá fálmaði iqtunninn til
 agnsaxinu ok
 Text1 hió vaðþórs af borði. En ormrinn sökðiz í
 sáinn. En
 Text2 þórr kastaði hamrinum eptir honum, ok segia
 menn at

◆ Word þrýtr Entry þrjóta
 Place GYLFG 46.90.P Combi x
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 一生懸命やる M. Cat 1
 Form pres Tense pres Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject hann S. Grm x
 S. Real ソール S. Type n
 S. Cat gma S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object x
 O. Real x
 O. Type x O. Cat x O. Person x
 O. Num x O. Case x

Text. 2 mér líftz sem um þenna mun vera.) þá
 varðþórr reiðr,
 Text. 1 setr hornit á munn sér ok drekkir sem
 ákafligaz má hann
 Text ok *þrýtr sem lengzt at dryknum. En er
 hann sá í hornit,
 Text1 þá hafði nú hellzt ngkkot munr á fengiz. Ok
 þá býðr
 Text2 hann upp hornit ok vill eigi drekka meira.

ロキ (神話詩)

ENTRY

◆ Word rægir Entry rægja
 Place LS 55.5.VG Combi x
 Adverb hér
 Phrase x
 Meaning 悪口を言う M. Cat 4
 Form pres Tense pres Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter l
 Subject er S. Grm x
 S. Real ロキ S. Type r
 S. Cat gjm S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object goðqll, guma
 O. Real アース神, 人々
 O. Type o O. Cat ga, m O. Person 3
 O. Num p O. Case ag

Text. 2 heiman Hlórriða;
 Text. 1 hann ræðr ró
 Text þeim er * rægir hér
 Text1 goðqll ok guma.
 Text2

◆ Word gremðu Entry gremja
 Place LS 12.6.VG Combi x
 Adverb eigi, at þér
 Phrase x
 Meaning 怒らせる M. Cat 12
 Form imp Tense x Mood imp
 Reflex x A/M m Enclitic -ðu
 Meter l
 Subject -ðu S. Grm x
 S. Real ロキ S. Type n
 S. Cat gjm S. Person 2 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object goð
 O. Real アース神
 O. Type o O. Cat ga O. Person 3
 O. Num p O. Case ag

Text. 2 síðr þú ásom
 Text. 1 gfund um gialdir;
 Text * gremðu eigi goðat þér!
 Text1
 Text2 <K { Loki} kvað:>

◆ Word mólkandi Entry mólka
 Place LS 23.6.VG Combi x
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning ミルクを搾る M. Cat 1
 Form pres.p Tense x Mood x

Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject x S. Grm x
 S. Real ロキ S. Type n
 S. Cat gjm S. Person 2 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object x
 O. Real x
 O. Type x O. Cat x O. Person x
 O. Num x O. Case x

Text_2 átta vetr

Text_1 vartu fyr iqrðneðan

Text kýr * mólkandi ok kona,

Text1 ok hefir þú þar <þgrn> <of> borit,

Text2 ok hugða ek þat args aðal.

MEANING

◆ Word eyss Entry ausa

Place LS 4.5.VG Combi x

Adverb x

Phrase ausa e-m á e-t

Meaning 浴びせる M. Cat 1

Form pres Tense f Mood ind

Reflex x A/M m Enclitic x

Meter l

Subject þú S. Grm x

S. Real ロキ S. Type n

S. Cat gjm S. Person 2 S. Num s

Complement x

C. Real x

C. Type x C. Cat x

Object hrópi ok rógi/ holl regin

O. Real 罵りの言葉/ 神々

O. Type o/o O. Cat x/ga O. Person 3/3

O. Num s/p O. Case do/ag

Text_2 á þat sumbl at siá,

Text_1 hrópi ok rógi

Text ef þú * eyss á holl regin:

Text1 á þér muno þau þerra þat.

Text2

◆ Word falz Entry felast

Place LS G.PG Combi x

Adverb í Fránangrs forsi, í lax líki

Phrase x

Meaning 身を隠す M. Cat 8

Form pret Tense pret Mood ind

Reflex x A/M m Enclitic x

Meter x

Subject Loki S. Grm x

S. Real ロキ S. Type n

S. Cat gjm S. Person 3 S. Num s

Complement x

C. Real x

C. Type x C. Cat x

Object x

O. Real x

O. Type x O. Cat x O. Person x

O. Num x O. Case x

Text_2

Text_1

Text Frá Loka. En eptir þetta * falz Loki í Fránangrs forsi í

Text1 lax líki. Þar tóko æsir hann. Hann var bundinn með

Text2 þgrmom sonor <síns> Nara. En Narfi sonr hans varðat

◆ Word leika Entry leika

Place LS 49.3.VG Combi munattu

Adverb lengi svá

Phrase leika lauss hala

Meaning 気ままに振る舞う M. Cat 24

Form inf Tense x Mood x

Reflex x A/M m Enclitic x

Meter l

Subject -tu S. Grm x

S. Real ロキ S. Type n

S. Cat gjm S. Person 2 S. Num s

Complement x

C. Real x

C. Type x C. Cat x

Object lausom hala

O. Real 自由な尻尾

O. Type o O. Cat x O. Person 3

O. Num s O. Case do

Text_2 Létt er þér, Loki;

Text_1 munattu lengi svá

Text * leika lausom hala,

Text1 þvíat þik á higrvi skolo

Text2 ins hrímkalda magar

ENTRY + MEANING

◆ Word fann Entry finna

Place TRK 26.3.VG Combi x

Adverb viðigtuns máli

Phrase finna orð

Meaning 答える M. Cat 30

Form pret Tense pret Mood ind

Reflex x A/M m Enclitic x

Meter x

Subject er S. Grm x

S. Real ロキ S. Type r

S. Cat gjm S. Person 3 S. Num s

Complement x

C. Real x

C. Type x C. Cat x

Object orð

O. Real 言葉

O. Type o O. Cat x O. Person 3

O. Num s O. Case ag

Text_2 Sat in alsnotra
 Text_1 ambótt fyrir,
 Text er orðum * fann
 Text1 viðigtuns máli:
 Text2 (Át vætr Freyia

◆ Word fann Entry finna

Place TRK 28.3.VG Combi x
 Adverb viðigtuns máli
 Phrase finna orð
 Meaning 答える M_Cat 30
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject er S_Grm x
 S_Real ロキ S_Type r
 S_Cat gjm S_Person 3 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object orð
 O_Real 言葉
 O_Type o O_Cat x O_Person 3
 O_Num s O_Case ag

Text_2 Sat in alsnotra
 Text_1 ambótt fyrir,
 Text er orðum * fann
 Text1 viðigtuns máli:
 Text2 (Svaf vætr Freyia

◆ Word fær Entry fá

Place LS 21.3.VG Combi x
 Adverb x
 Phrase fá e-m e-t at gremi
 Meaning 怒らせる M_Cat 12
 Form pres Tense pres Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject þú S_Grm x
 S_Real ロキ S_Type n
 S_Cat gjm S_Person 2 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object þér/ Gefion/ gremi
 O_Real ロキ/ ゲヴン/ 怒り
 O_Type o/o/o O_Cat gjm/ gfa/ x O_Person 2/3/3
 O_Num s/s/s O_Case do/ ag/ do

Text_2 Ærr ertu, Loki,
 Text_1 ok ørviti,
 Text er þú * fær þér Gefion at gremi,
 Text1 þviat aldar ørlög
 Text2 hygg ek at hón qll um viti

◆ Word Hefir Entry hafa

Place TRK 10.1.V Combi x
 Adverb sem erfiði
 Phrase x
 Meaning 果たす M_Cat 1
 Form pres Tense pres Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter f
 Subject þú S_Grm x
 S_Real ロキ S_Type n
 S_Cat gjm S_Person 2 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object erendi
 O_Real 使い
 O_Type o O_Cat x O_Person 3
 O_Num s O_Case ag

Text_2 allz fyrst um kvað:
 Text_1

Text (*Hefir þú erendi
 Text1 sem erfiði?
 Text2 Segðu á lopti

ロキ (英雄詩)

ENTRY

◆ Word afla Entry afla

Place RM A.PH Combi x
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 得る M_Cat 14
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject Loka S_Grm x
 S_Real ロキ S_Type a
 S_Cat gjm S_Person 3 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object gullzins
 O_Real 黄金
 O_Type o O_Cat x O_Person 3
 O_Num s O_Case g

Text_2 til Hreiðmars ok sýndo veiði sína. þá tóko
 vér þá hqndom
 Text_1 ok lögðom þeim fiqlausn at fylla otrbelginn
 meðgulli ok
 Text hylia útan meðrauðo gulli. þá sendo þeir
 Loka at * afla
 Text1 gullzins. Hann kom til Ránar ok fekk net
 hennar ok fór
 Text2 þá til Andvarafors ok kastaði netino fyrir ged-
 duna; en

ロキ (「ギュルヴィの惑わし」)

ENTRY

- ◆ Word kennaz Entry kennast
 Place GYLFG 50.6.P Combi mun
 Adverb lengi
 Phrase x
 Meaning 覚えている M. Cat 29
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex refl A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject hann S. Grm x
 S. Real ロキ S. Type n
 S. Cat gjm S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object x
 O. Real x
 O. Type x O. Cat x O. Person x
 O. Num x O. Case x

- Text_2 þessa nakkvat heft?
 Text_1 Hár segir: (Goldit var honum þetta svá at hann mun
 Text lengi * kennaz. Þá er guðin vóro orðin honum svá reið
 Text1 sem vǫn var, hlióp hann á braut ok fal sik
 =á= fialli ngkkvoru,
 Text2 gerði þar hús ok .iiii. dyrr at hann mátti síá ör

MEANING

- ◆ Word reið Entry ríða
 Place GYLFG 50.13.P Combi x
 Adverb x
 Phrase ríða ræxna
 Meaning 結び目を結ぶ M. Cat 12
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject hann S. Grm x
 S. Real ロキ S. Type n
 S. Cat gjm S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object ræxna
 O. Real 結び目
 O. Type o O. Cat x O. Person 3
 O. Num p O. Case ag

- Text_2 hann fyrir sér hveria væl æsir myndu til finna at taka
 Text_1 hann í forsinum. En er hann sat í húsinu, tók hann língarn
 Text ok * reiðá ræxna, svá sem net er síðan <gert>, en eldr
 Text1 brann firir honum. Þá sá hann at æsir áttu skamt til hans,
 Text2 ok hafði Óðinn sét ór Hliðskíálfinni hvar hann var. Hann

- ◆ Word líkaði Entry líka
 Place GYLFG 49.17.P Combi x
 Adverb x
 Phrase e-m líka illa
 Meaning 気に入らない M. Cat 19
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject honum S. Grm x
 S. Real ロキ S. Type d
 S. Cat gjm S. Person 3 S. Num s
 Complement illa
 C. Real 嫌な
 C. Type a C. Cat x
 Object x
 O. Real x
 O. Type x O. Cat x O. Person x
 O. Num x O. Case x

- Text_2 til, sumir beria grióti. En hvat sem at var gert, sakaði
 Text_1 hann ekki, ok þótti þetta qllum mikill frami.
 Text En er þetta sá Loki Laufeyiar son, þá * líkaði honum
 Text1 illa er Baldr sakaði ekki. Hann gekk til Fensalar til
 Text2 Friggjar ok brá sér í konu líki. Þá spyrr Frigg ef sú kona

- ◆ Word kom Entry koma
 Place GYLFG 33.8.P Combi x
 Adverb iafnan, í fullt vandræði
 Phrase x
 Meaning 陥れる M. Cat 12
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject Hann S. Grm x
 S. Real ロキ S. Type n
 S. Cat gjm S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object ásum
 O. Real アース神
 O. Type o O. Cat ga O. Person 3
 O. Num p O. Case do

Text_2 skaplyndi, miðk fiðlbreytinn at háttum.
Hann hafði þá
Text_1 speki um fram aðra menn, er slægðheitir, ok
vælar til
Text allra =h=luta. Hann * kom ásum iafnan í
fullt vandræði, ok
Text1 opt leysti hann þá meðvælræðum. Kona hans
heitir S=i=g=y=n;
Text2 sonr þeira Na=r=i eða Narvi.

◆ Word sleit Entry slíta

Place GYLFG 49.28.P Combi x
Adverb x
Phrase slíta upp
Meaning 引き抜く M_Cat 11
Form pret Tense pret Mood ind
Reflex x A/M m Enclitic x
Meter x
Subject Loki S_Grm x
S_Real ロキ S_Type n
S_Cat gjm S_Person 3 S_Num s
Complement x
C_Real x
C_Type x C_Cat x
Object x
O_Real やどりぎ
O_Type c O_Cat x O_Person x
O_Num x O_Case x

Text_2 kallaðr; sá þótti mér ungr at krefia eiðsins.)
því
Text_1 næst hvarf konan á brut.
Text En Loki tók mistiltein ok * sleit upp ok gekk
til þings.
Text1 En Hqðr stóðútarlega í mannhringinum,
þvíat hann
Text2 var blindr. Þá mælti Loki viðhann: (Hví
skýtr þú ekki

◆ Word kippiz Entry kippast

Place GYLFG 50.53.P Combi x
Adverb hart
Phrase kippast við
Meaning のたうち回る M_Cat 31
Form pres Tense pres Mood ind
Reflex refl A/M m Enclitic x
Meter x
Subject hann S_Grm x
S_Real ロキ S_Type n
S_Cat gjm S_Person 3 S_Num s
Complement x
C_Real x
C_Type x C_Cat x
Object x
O_Real x
O_Type x O_Cat x O_Person x
O_Num x O_Case x

Text_2 hiá honum ok heldr m=u=ndlaugu undir
eitrdropa, en þá er
Text_1 full er munnlaugin, þá gengr hon ok slær út
eitrinu.
Text En meðan drýpr eitrit í andlit honum; þá *
kippiz hann svá
Text1 hart viðat iqrðgll skelfr. Þat kalliðþér land-
skiálpta.
Text2 Þar liggr hann í bñndum til ragnarðkrs.)

◆ Word kom Entry koma

Place GYLFG 50.1.P Combi x
Adverb x
Phrase koma á leið
Meaning 達成する M_Cat 3
Form pret Tense pret Mood ind
Reflex x A/M m Enclitic x
Meter x
Subject Loki S_Grm x
S_Real ロキ S_Type n
S_Cat gjm S_Person 3 S_Num s
Complement x
C_Real x
C_Type x C_Cat x
Object Allmiklu
O_Real すごい事
O_Type o O_Cat x O_Person 3
O_Num p O_Case do

Text_2 er flest hefir illt gert meðásum.)
Text_1
Text Þá mælti Gangleri: (Allmiklu * kom Loki á
leið
Text1 er hann olli fyrst því er Baldr var veginn, ok
svá því er
Text2 hann varðeigi leyst frá Helíu. Eða hvárt
varðhonum

ENTRY + MEANING

◆ Word kostaði Entry kosta

Place GYLFG 42.42.P Combi x
Adverb x
Phrase kosta til
Meaning 払う M_Cat 13
Form pret Tense pret Mood ind
Reflex x A/M m Enclitic x
Meter x
Subject hann S_Grm x
S_Real ロキ S_Type n
S_Cat gjm S_Person 3 S_Num s
Complement x
C_Real x
C_Type x C_Cat x
Object hvat sem
O_Real 何でも
O_Type s O_Cat x O_Person x
O_Num x O_Case x

Text_2 kaupinu, ok veittu Loka atgöngu. En er hann varð
 Text_1 hræddr, þá svarði hann eiða at hann skyldi svá til haga
 Text at smiðrinn skyldi af kaupinu, hvat sem hann * kostaði til.
 Text1 Ok it sama kveld er smiðrinn ók út eptir griótinu með
 Text2 hestinn Svaðilfœra, þá =h=lióp ór skóginum nokkvorum

◆ Word hleyp Entry hlaupa

Place GYLFG 50.31.P Combi x
 Adverb ifr þinulinn
 Phrase hlaupa upp
 Meaning 越える M. Cat 7
 Form pres Tense pres Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject hann S. Grm x
 S. Real ロキ S. Type n
 S. Cat gjm S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object x
 O. Real x
 O. Type x O. Cat x O. Person x
 O. Num x O. Case x

Text_2 binda viðsvá þungt at eigi skyli undir mega fara. Ferr
 Text_1 þá Loki fyrir netinu, en er hann sér at skamt var til
 Text sævar, þá * hleyp hann upp ifr þinulinn ok rennir upp í
 Text1 forsinn. Nú sá æsirnir hvar hann fór; fara enn upp til
 Text2 forsins ok skipta liðinu í tvá staði, en þórr veðr þá eptir

フレイ (神話詩)

ENTRY

◆ Word flásk Entry flást

Place SKM 33.3.VG Combi skal
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 憎む M. Cat 17
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter l
 Subject Freyr S. Grm x
 S. Real フレイ S. Type n
 S. Cat gmv S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x

Object þik

O. Real ゲルズ

O. Type o O. Cat jf O. Person 2

O. Num s O. Case ag

Text_2 Reiðr er þér Óðinn,

Text_1 reiðr er þér Ásabragr,

Text þik skal Freyr * flásk,

Text1 en fyririlla mæ,er,

Text2 en þú fengit hefir

MEANING

◆ Word seldir Entry selja

Place LS 42.3.VG Combi x
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 売る M. Cat 1
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter l
 Subject x S. Grm x
 S. Real フレイ S. Type c
 S. Cat gmv S. Person 2 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object þitt sverð
 O. Real 刀
 O. Type o O. Cat x O. Person 3
 O. Num s O. Case ag

Text_2 Gulli keypta

Text_1 léztu Gymis dóttur

Text ok * seldir þitt svá sverð;

Text1 en er Muspellz synir

Text2 ríða Myrkviðyfir,

ENTRY + MEANING

◆ Word lifa Entry lifa

Place SKM 19.6.VG Combi x
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning b e M. Cat 24
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject Frey S. Grm x
 S. Real フレイ S. Type o
 S. Cat gmv S. Person 3 S. Num s
 Complement óleiðastan
 C. Real 最も好ましい
 C. Type a C. Cat x
 Object x
 O. Real x
 O. Type x O. Cat x O. Person x
 O. Num x O. Case x

Text_2 friðat kaupa,
 Text_1 at þú þér Frey kveðir
 Text óleiðastan * lifa.
 Text1
 Text2 <K { Gerðr kvað:} >

フレイ (「ギュルヴィの惑わし」)

MEANING

◆ Word missir Entry missa
 Place GYLFG 37.48.P Combi x
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 持っていない M_Cat 22
 Form pres Tense f Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject hann S_Grm x
 S_Real フレイ S_Type n
 S_Cat gma S_Person 3 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object sverðzins
 O_Real 刀
 O_Type o O_Cat ong O_Person 3
 O_Num s O_Case g

Text_2 hittuz. Drepa mátti Freyr hann meðhendi
 sinni. Verða
 Text_1 mun þat er Freyr mun þikka verr viðkoma er
 hann
 Text * missir sverðzins þá er Muspellz synir fara
 ok heria.)
 Text1
 Text2 þá mælti Gangleri: (þat segir þú at allir þeir

◆ Word missir Entry missa
 Place GYLFG 51.64.P Combi x
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 持っていない M_Cat 22
 Form pres Tense pres Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject hann S_Grm x
 S_Real フレイ S_Type n
 S_Cat gma S_Person 3 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object þess hins góða sverðz
 O_Real あの素晴らしい剣
 O_Type o O_Cat ong O_Person 3
 O_Num s O_Case g

Text_2 fang at beriaz viðMiðgarðzorm. Freyr berst
 móti Surti,
 Text_1 ok verðr harðr samgangr áðr Freyr fellr; þat
 verðr
 Text hans bani er hann * missir þess hins góða
 sverðz er hann
 Text1 gaf Skírnir. Þá er ok lauss orðinn hundrinn
 Garmr er
 Text2 bundinn er firir Gniphelli; hann er it mesta
 forat;

ENTRY + MEANING

◆ Word lét Entry láta
 Place GYLFG 37.27.P Combi x
 Adverb eigi
 Phrase láta e-t til e-s
 Meaning 耐える M_Cat 4
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject Freyr S_Grm x
 S_Real フレイ S_Type n
 S_Cat gma S_Person 3 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object þat/ skorta
 O_Real フレイの刀/ 欠けている
 O_Type o/o O_Cat ong/x O_Person 3/
 3
 O_Num s/p O_Case ag/ g

Text_2 sagði svá at hann skal fara sendiferðen Freyr
 skal fá
 Text_1 honum sverðsitt, þat var svá gott sverðat
 siálft vázk.
 Text En Freyr * lét eigi þat til skorta ok gaf
 honum sverðit.
 Text1 Þá fór Skírnir ok baðhonum konunnar ok fekk
 hei=t=
 Text2 hennar, ok nío nóttum síðarr skildi hon þar
 koma er

◆ Word berst Entry berast
 Place GYLFG 51.62.P Combi x
 Adverb x
 Phrase berast móti e-m
 Meaning 立ち向かう M_Cat 4
 Form pres Tense pres Mood ind
 Reflex refl A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject Freyr S_Grm x
 S_Real フレイ S_Type n
 S_Cat gma S_Person 3 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object Surti
 O_Real スルト

	O_Type o	O_Cat jm	O_Person 3
	O_Num s	O_Case do	
Text_2	hann móti Fenrisúlfr, en þórr fram á aðra hliðhónum,		
Text_1	ok má hann ekki duga honum, þvíat hann hefir fullt		
Text	fang at beriaz við Miðgarðsorm. Freyr * berst móti Surti,		
Text1	ok verðr harðr samgangr áðr Freyr fellr; þat verðr		
Text2	hans bani er hann missir þess hins góða sverðs er hann		

フレイ (「ユングリング・サガ」)

伝説上の王としてのフレイ

ENTRY

◆ Word	dýrkaðr	Entry	dýrka
Place	YS 10.8.P	Combi	Var
Adverb	meirr, en qnnur goðin		
Phrase	x		
Meaning	誉め称える	M_Cat	2
Form	past.pp	Tense	x
Reflex	x	A/M	m
Meter	x	Enclitic	x
Subject	hann	S_Grm	x
	S_Real	フレイ	S_Type n
	S_Cat	kgv	S_Person 3
	S_Num	s	
Complement	x		
	C_Real	x	
	C_Type	x	C_Cat x
Object	x		
	O_Real	x	
	O_Type	x	O_Cat x
	O_Person	x	
	O_Num	x	O_Case x

Text_2	þá hófsk Uppsala auðr ok hefir haldizk æsifðan.		
Text_1	Á hans dögum hófsk Fróða fríðr. þá var ok ár um qll		
Text	lqnd; kendu Svíar þat Frey. Var hann því meirr * dýrkaðr		
Text1	en qnnur goðin, sem á hans dögum varðlandzfólkit		
Text2	auðgara en fyrr, af friðinum ok ári. Gerðr Gymisdóttir		

MEANING

◆ Word	tók	Entry	taka
Place	YS 10.15.P	Combi	x
Adverb	x		
Phrase	taka sótt		
Meaning	病気になる	M_Cat	10
Form	pret	Tense	pret
Mood	ind		
Reflex	x	A/M	m
Enclitic	x		
Meter	x		

Subject	Freyr	S_Grm	x
	S_Real	フレイ	S_Type n
	S_Cat	kgv	S_Person 3
	S_Num	s	
Complement	x		
	C_Real	x	
	C_Type	x	C_Cat x
Object	sótt		
	O_Real	病気	
	O_Type	o	O_Cat x
	O_Person	3	
	O_Num	s	O_Case ag

Text_2	fyrir tígnarnafn, ok Ynglingar váru síðan kallaðir hans		
Text_1	ættmenn.		
Text	Freyr * tók sótt, en er at honum leiðsóttin, leituðu menn		
Text1	sér ráðs ok létu fá menn til hans koma, en bigggu haug		
Text2	mikinn ok létu dyrr á ok iii. glugga. En er Freyr var		

ENTRY + MEANING

フレイヤ (神話詩)

ENTRY

◆ Word	frata	Entry	frata
Place	LS 32.6.VG	Combi	myndir
Adverb	x		
Phrase	x		
Meaning	おならをする	M_Cat	31
Form	inf	Tense	x
Mood	x		
Reflex	x	A/M	m
Enclitic	x		
Meter	l		
Subject	þú	S_Grm	x
	S_Real	フレイヤ	S_Type n
	S_Cat	gfv	S_Person 2
	S_Num	s	
Complement	x		
	C_Real	x	
	C_Type	x	C_Cat x
Object	x		
	O_Real	x	
	O_Type	x	O_Cat x
	O_Person	x	
	O_Num	x	O_Case x

Text_2	sítztu at bræðr þínom		
Text_1	siðo blíðregín,		
Text	ok myndir þú þá, Freyia, * frata.		
Text1			
Text2	<K Nigrðr { kvað:} >		

◆ Word	fnása=ð=i	Entry	fnása
Place	TRK13.2.VG	Combi	x
Adverb	x		
Phrase	x		
Meaning	鼻を鳴らす	M_Cat	31
Form	pret	Tense	pret
Mood	ind		
Reflex	x	A/M	m
Enclitic	x		

Meter f
 Subject Freyia S_ Grm x
 S_ Real フレイヤ S_ Type n
 S_ Cat gfv S_ Person 3 S_ Num s
 Complement x
 C_ Real x
 C_ Type x C_ Cat x
 Object x
 O_ Real x
 O_ Type x O_ Cat x O_ Person x
 O_ Num x O_ Case x

Text_ 2
 Text_ 1 Reiðvarðþá Freyia
 Text ok * fnása=ð=i,
 Text1 allr ása salr
 Text2 undir bifðiz,

MEANING

◆ Word þreyiandi Entry þreyja
 Place HDL 47.2.VG Combi x
 Adverb ey
 Phrase x
 Meaning 恋しく思う M_ Cat 17
 Form pres.p Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject x S_ Grm x
 S_ Real フレイヤ S_ Type c
 S_ Cat gfv S_ Person 3 S_ Num s
 Complement x
 C_ Real x
 C_ Type x C_ Cat x
 Object Óði
 O_ Real オズ
 O_ Type o O_ Cat gma O_ Person 3
 O_ Num s O_ Case do

Text_ 2
 Text_ 1 Rant at Óði
 Text ey *þreyiandi,
 Text1 skutuz þ=é=r fleiri
 Text2 und fyrirskyrtu;

◆ Word liá Entry ljá
 Place TRK 3.6.VG Combi Muntu
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 貸す M_ Cat 13
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject -tu S_ Grm x
 S_ Real フレイヤ S_ Type n
 S_ Cat gfv S_ Person 2 S_ Num s
 Complement x
 C_ Real x
 C_ Type x C_ Cat x
 Object mér/ fíðrhams

O_ Real ソール/ 羽衣
 O_ Type o/ o O_ Cat gma/ ong O_ Person
 1/ 3
 O_ Num s/ s O_ Case do/ g

Text_ 2 allz fyrst um kvað:
 Text_ 1 (Muntu mér, Freyia,
 Text fíðrhams * liá,
 Text1 ef ek minn hamar
 Text2 mættak hitta?)

ニョルズ (「ユングリンガ・サガ」)

MEANING

◆ Word marka Entry marka
 Place YS 9.20.P Combi x
 Adverb x
 Phrase marka sik Óðni
 Meaning オージンの特徴をつける M_ Cat 1
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject x S_ Grm x
 S_ Real ニョルズ S_ Type c
 S_ Cat kgv S_ Person 3 S_ Num s
 Complement x
 C_ Real x
 C_ Type x C_ Cat x
 Object sik/ Óðni
 O_ Real ニョルズ/ オージンの特徴
 O_ Type o/ o O_ Cat kgv/ onkga O_ Person
 3/ 3
 O_ Num s/ s O_ Case ag/ do

Text_ 2 Niqrðr réði fyrir ári ok fyrir fésælu manna. Á
 hans dögum
 Text_ 1 dó flestir díar, ok váru allir blótaðir ok
 brendir síðan.
 Text Niqrðr varðsóttdauðr; lét hann ok * marka
 sik Óðni, áðr
 Text1 hann dó. Svíar brendu hann ok grétu allmiqk
 yfir leiði
 Text2 hans.

バルドル (「ギルヴィの惑わし」)

ENTRY

◆ Word sakaði Entry saka
 Place GYLFG 49.15.P Combi x
 Adverb ekki
 Phrase x
 Meaning 傷つく M_ Cat 10
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject hann S_ Grm x
 S_ Real バルドル S_ Type o

S_ Cat gma S_ Person 3 S_ Num s
 Complement x
 C_ Real x
 C_ Type x C_ Cat x
 Object x
 O_ Real x
 O_ Type x O_ Cat x O_ Person x
 O_ Num x O_ Case x

Text_ 2 Balds ok ásanna at hann skyldi stand=a=
 upp á þingum,
 Text_ 1 en allir aðrir skyldu sumir skióta á hann,
 sumir hoggva
 Text til, sumir beria grióti. En hvat sem at var
 gert, * sakaði
 Text1 hann ekki, ok þótti þetta öllum mikill frami.
 Text2 En er þetta sá Loki Laufeyiar son, þá líkaði
 honum

◆ Word sakaði Entry saka
 Place GYLFG 49.18.P Combi x
 Adverb ekki
 Phrase x
 Meaning 傷つく M_ Cat 10
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject Baldr S_ Grm x
 S_ Real バルドル S_ Type o
 S_ Cat gma S_ Person 3 S_ Num s
 Complement x
 C_ Real x
 C_ Type x C_ Cat x
 Object x
 O_ Real x
 O_ Type x O_ Cat x O_ Person x
 O_ Num x O_ Case x

Text_ 2 hann ekki, ok þótti þetta öllum mikill frami.
 Text_ 1 En er þetta sá Loki Laufeyiar son, þá líkaði
 honum
 Text illa er Baldr * sakaði ekki. Hann gekk til
 Fensalar til
 Text1 Friggjar ok brá sér í konu líki. Þá spyrr Frigg
 ef sú kona
 Text2 vissi hvat æsir höfðuz at á þinginu. Hon sagði
 at allir

◆ Word sakaði Entry saka
 Place GYLFG 49.21.P Combi x
 Adverb ekki
 Phrase x
 Meaning 傷つく M_ Cat 10
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject hann S_ Grm x
 S_ Real バルドル S_ Type o
 S_ Cat gma S_ Person 3 S_ Num s

Complement x
 C_ Real x
 C_ Type x C_ Cat x
 Object x
 O_ Real x
 O_ Type x O_ Cat x O_ Person x
 O_ Num x O_ Case x

Text_ 2 Friggjar ok brá sér í konu líki. Þá spyrr Frigg
 ef sú kona
 Text_ 1 vissi hvat æsir höfðuz at á þinginu. Hon sagði
 at allir
 Text skutu at Baldri ok þat at hann * sakaði ekki.
 Þá mælti
 Text1 Frigg: (Eigi munu vápn eða viðir granda
 Baldri, eiða
 Text2 hefi ek þegit af öllum þeim.) Þá spyrr konan:
 (Hafa

チュール (神話詩)

MEANING

◆ Word bera Entry bera
 Place LS 38.3.VG Combi kunnir
 Adverb aldregi
 Phrase bera tilt meðe-m
 Meaning 仲を取り持つ M_ Cat 12
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject þú S_ Grm x
 S_ Real チュール S_ Type n
 S_ Cat gma S_ Person 2 S_ Num s
 Complement x
 C_ Real x
 C_ Type x C_ Cat x
 Object tilt/ tveim
 O_ Real 良いこと/ 二人
 O_ Type o/o O_ Cat x/x O_ Person 3/3
 O_ Num s/p O_ Case ag/do

Text_ 2 Þegi þú, Týr,
 Text_ 1 þú kunnir aldregi
 Text * bera tilt meðtveim;
 Text1 handar ennar hægri
 Text2 mun ek hinnar geta,

ヘイムダッル (神話詩)

MEANING

◆ Word vissi Entry vita
 Place TRK15.3.VG Combi x
 Adverb vel, sem vanir aðrir
 Phrase vita fram
 Meaning 未来のことを知る M_ Cat 29
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter f

Subject hann S_Grm x
 S_Real ヘイムダッル S_Type n
 S_Cat gma S_Person 3 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object x
 O_Real x
 O_Type x O_Cat x O_Person x
 O_Num x O_Case x

Text_2 þá kvaðþat Heimdallr,
 Text_1 hvítastr ása,
 Text * vissi hann vel fram,
 Text1 sem vanir aðrir:
 Text2 (Bindo vér þór þá

ENTRY + MEANING

◆ Word vaka Entry vaka
 Place LS 48.6.VG Combi munt
 Adverb æ, aurgo baki
 Phrase x
 Meaning 見張る M_Cat 2
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter l
 Subject þú S_Grm x
 S_Real ヘイムダッル S_Type n
 S_Cat gma S_Person 2 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object x
 O_Real x
 O_Type x O_Cat x O_Person x
 O_Num x O_Case x

Text_2 aurgo baki
 Text_1 þú munt ævera
 Text ok * vaka vgrðr goða.
 Text1
 Text2 <K { Skaði kvað: } >

シグルズ (英雄詩)

ENTRY

◆ Word viko Entry vikja
 Place RM I.PH Combi x
 Adverb at lande
 Phrase x
 Meaning 寄せる M_Cat 8
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject þeir S_Grm x
 S_Real シグルズ S_Type n
 S_Cat hm S_Person 3 S_Num s
 Complement x

C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object x
 O_Real x
 O_Type x O_Cat x O_Person x
 O_Num x O_Case x

Text_2

Text_1

Text þeir * viko at lande, ok gekk karl á skip, ok
 lægði þá

Text1 veðrit.

Text2

◆ Word skyniaði Entry skynja

Place FM E.PH Combi x
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 調べる M_Cat 1
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject hann S_Grm x
 S_Real シグルズ S_Type n
 S_Cat hm S_Person 3 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object hvárt+
 O_Real 節
 O_Type g O_Cat y O_Person x
 O_Num x O_Case x

Text_2 Sigurðr tók Fáfnis hiarta ok steikði á teini.
 <En> er

Text_1 hann hugði at fullsteikt væri, ok freyddi
 sveitinn ór

Text hiartano, þá tók hann á fingri sínom ok *
 skyniaði hvárt

Text1 fullsteikt væri. Hann brann ok brá fingrinom
 í munn sér.

Text2 En er hiartblóðFáfnis kom á tungu hánom,
 ok skilði

◆ Word neyðir Entry neyða

Place GRP 25.4.VH Combi x
 Adverb x
 Phrase neyða e-t til e-s
 Meaning 強制する M_Cat 12
 Form pres Tense pres Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject þengill S_Grm x
 S_Real シグルズ S_Type n
 S_Cat hm S_Person 3 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object mik/ þess
 O_Real グリービ/ それ

O_Type o/o O_Cat hm/x O_Person 1/3
O_Num s/s O_Case ag/g

Text_2 segja gerva,
Text_1 allz þengill mik
Text til þess *neyðir;
Text1 mundo víst vita
Text2 at vætki lýgr,

◆ Word *nemaz* Entry *nemast*
Place GRP 23.4.VH Combi x
Adverb x
Phrase x
Meaning 得る M_Cat 14
Form inf Tense x Mood x
Reflex refl A/M m Enclitic x
Meter x
Subject -tu S_Grm x
S_Real シグルズ S_Type n
S_Cat hm S_Person 2 S_Num s
Complement x
C_Real x
C_Type x C_Cat x
Object þat
O_Real それ
O_Type o O_Cat x O_Person 3
O_Num s O_Case ag

Text_2 lögðævi þér;
Text_1 láttu, inn ítri, þat,
Text gðlingr, *nemaz,
Text1 þvíat uppi mun,
Text2 meðan gld lifr,

◆ Word *klyfíaði* Entry *klyfja*
Place FM H.PH Combi x
Adverb þar
Phrase *klyfja e-t meðe-m*
Meaning 乗せる M_Cat 11
Form pret Tense pret Mood ind
Reflex x A/M m Enclitic x
Meter x
Subject hann S_Grm x
S_Real シグルズ S_Type n
S_Cat hm S_Person 3 S_Num s
Complement x
C_Real x
C_Type x C_Cat x
Object x/ Grana
O_Real 財宝/ グラニ
O_Type c/o O_Cat x/lh O_Person x/3
O_Num x/s O_Case x/do

Text_2 Sigurðr stórmikit gull ok fylði þar tvær
kistor. þar tók
Text_1 hann egiðsiálm ok gullbrynio ok sverðit
Hrotta ok marga
Text dýrgripi ok *klyfíaði þar með Grana. En hes-
trinn vildi eigi
Text1 fram ganga fyrr en Sigurðr steig =á= bak
hánom.
Text2

◆ Word *hrœðaz* Entry *hrœðast*
Place HB 9.8.VH Combi kynni
Adverb hvergi lanz
Phrase x
Meaning 恐れる M_Cat 17
Form inf Tense x Mood x
Reflex refl A/M m Enclitic x
Meter f
Subject er S_Grm x
S_Real シグルズ S_Type r
S_Cat hm S_Person 3 S_Num s
Complement x
C_Real x
C_Type x C_Cat x
Object x
O_Real x
O_Type x O_Cat x O_Person x
O_Num x O_Case x

Text_2 svefni mínom
Text_1 er hvergi lanz
Text *hrœðaz kynni.
Text1
Text2 Lét um sal minn

◆ Word *gista* Entry *gista*
Place SD 26.5.VH Combi x
Adverb x
Phrase x
Meaning 立ち寄る M_Cat 8
Form inf Tense x Mood x
Reflex x A/M m Enclitic x
Meter l
Subject x S_Grm x
S_Real シグルズ S_Type c
S_Cat hm S_Person 2 S_Num s
Complement x
C_Real x
C_Type x C_Cat x
Object x
O_Real x
O_Type x O_Cat x O_Person x
O_Num x O_Case x

Text_2 vammafull á vegi,
Text_1 ganga er betra
Text en *gista sé,
Text1 þótt þik nótt um nemi.
Text2

◆ Word *flœia* Entry *flœja*

Place SD 21.1.VH Combi Munka
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 逃げる M_Cat 6
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter l
 Subject ek S_Grm x
 S_Real シグルズ S_Type n
 S_Cat hm S_Person 1 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object x
 O_Real x
 O_Type x O_Cat x O_Person x
 O_Num x O_Case x

Text_2 qll ero mein of metin).

Text_1

Text (Munka ek * floeia,

Text1 þótt mik feigan vitir,

Text2 emka ek meðbleyði borinn;

◆ Word druknar Entry drukna
 Place FM 11.4.VH Combi x
 Adverb í vatni
 Phrase x
 Meaning 溺れる M_Cat 8
 Form pres Tense f Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject þú S_Grm x
 S_Real シグルズ S_Type n
 S_Cat hm S_Person 2 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object x
 O_Real x
 O_Type x O_Cat x O_Person x
 O_Num x O_Case x

Text_2 þú munt fyr nesiom hafa

Text_1 ok ósvinnz apa;

Text í vatni þú * druknar,

Text1 ef í vindi rær;

Text2 alt er feigs forað).

◆ Word beniaðan Entry benja
 Place FM 25.5.VH Combi hefir
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 殺す M_Cat 1
 Form past.ps Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter l
 Subject þú S_Grm x
 S_Real シグルズ S_Type n

S_Cat hm S_Person 2 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object bróður minn
 O_Real ファーグニ
 O_Type o O_Cat dm O_Person 3
 O_Num s O_Case ag

Text_2 er þú þerrir Gram á grasi;

Text_1 bróður minn

Text hefir þú * beniaðan,

Text1 ok veld ek þó síafr sumo).

Text2

MEANING

◆ Word Beittu Entry beita
 Place GH 19.1.VH Combi x
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 馬具をつける M_Cat 1
 Form imp Tense x Mood imp
 Reflex x A/M m Enclitic -tu
 Meter f
 Subject -tu S_Grm x
 S_Real シグルズ S_Type n
 S_Cat hm S_Person 2 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object enn blakka mar
 O_Real 馬
 O_Type o O_Cat lh O_Person 3
 O_Num s O_Case ag

Text_2

Text_1

Text * Beittu, Sigurð<r>,

Text1 enn blakka mar,

Text2 hest inn hraðføra

◆ Word vera Entry vera
 Place FM 38.6.VH Combi mundu
 Adverb x
 Phrase vera einvaldi e-t
 Meaning 独り占めする M_Cat 1
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter l
 Subject -du S_Grm x
 S_Real シグルズ S_Type n
 S_Cat hm S_Person 2 S_Num s
 Complement einvaldi
 C_Real 独り占め
 C_Type a C_Cat x
 Object fiár
 O_Real 黄金
 O_Type o O_Cat x O_Person 3
 O_Num s O_Case ag

Text_2 þá mundu fiár
 Text_1 þess er Fáfnir réð
 Text einvaldi * vera).
 Text1
 Text2 <K { Sigurðr kvað:} >

◆ Word spennna Entry spennna
 Place SD 9.5.VH Combi skal
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 張りつめる M. Cat 11
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject x S. Grm x
 S. Real シグルズ S. Type c
 S. Cat hm S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object liðo
 O. Real 太股
 O. Type o O. Cat x O. Person 3
 O. Num s O. Case ag

Text_2 ok leysa kind frá konom;
 Text_1 á lóf=a= þær skal rista
 Text ok of liðo * spennna
 Text1 ok biðia þá dísir duga.
 Text2

◆ Word Óx Entry vaxa
 Place SF A.PH Combi x
 Adverb þar, í barnoesko
 Phrase vaxa upp
 Meaning 成長する M. Cat 10
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject Sigurðr S. Grm x
 S. Real シグルズ S. Type n
 S. Cat hm S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object x
 O. Real x
 O. Type x O. Cat x O. Person x
 O. Num x O. Case x

Text_2 Híqrdísar, dóttur Eylima konungs. Þeira sonr
 var Sigurðr.
 Text_1 Sigmundur konungr fell í orrosto fyrir Hundings
 sonom,
 Text en Híqrdís giptiz þá Álfí, syni Híálpreks ko-
 nungs. *Óx
 Text1 Sigurðr þar upp í barnoesko.
 Text2 Sigmundur ok allir synir hans vóro langt um
 fram alla

◆ Word brenna Entry brenna
 Place SD 31.5.VH Combi x
 Adverb inni auðstqfum
 Phrase x
 Meaning 焼け死ぬ M. Cat 31
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter l
 Subject x S. Grm x
 S. Real シグルズ S. Type c
 S. Cat hm S. Person 2 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object x
 O. Real x
 O. Type x O. Cat x O. Person x
 O. Num x O. Case x

Text_2 viðhugfulla hali,
 Text_1 beriaz er betra
 Text en * brenna sé
 Text1 inni auðstqfum.
 Text2

◆ Word brann Entry brenna
 Place FM E.PH Combi x
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 火傷をする M. Cat 10
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject Hann S. Grm x
 S. Real シグルズ S. Type n
 S. Cat hm S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object x
 O. Real x
 O. Type x O. Cat x O. Person x
 O. Num x O. Case x

Text_2 hann hugði at fullsteikt væri, ok freyddi
 sveitinn ór
 Text_1 hiartano, þá tók hann á fingri sínom ok sky-
 niaði hvárt
 Text fullsteikt væri. Hann * brann ok brá fingri-
 nom í munn sér.
 Text1 En er hiartblóðFáfnis kom á tungu hánom,
 ok skilði
 Text2 hann fuglsrødd. Hann heyrði at igðor kløkoðo
 á hrísinom.

◆ Word reið Entry riða
 Place SKS 3.4.VH Combi x
 Adverb x
 Phrase riða e-m í sinni
 Meaning 一緒に旅をする M. Cat 2

Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject Sigurðr Vqlsuntr ungi S. Grm x
 S. Real シグルズ S. Type n
 S. Cat hm S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object þeim
 O. Real グンナル, ホグニ
 O. Type o O. Cat hm O. Person 3
 O. Num p O. Case do

Text. 2 biðia fóro,
 Text. 1 svá at þeim Sigurðr
 Text * reiðí sinni,
 Text1 Vqlsuntr ungi,
 Text2 ok vega kunni;

◆ Word unnit Entry vinna
 Place BSG 1.2.VH Combi <hefir>
 Adverb x
 Phrase vinna til saka
 Meaning 違反する M. Cat 4
 Form past.ps Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject <Sigurðr> S. Grm x
 S. Real シグルズ S. Type n
 S. Cat hm S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object Hvat/ saka
 O. Real 何/ 責任
 O. Type s/ o O. Cat x/ x O. Person x/ 3
 O. Num x/ s O. Case x/ g

Text. 2
 Text. 1 (<Hvat> <hefir> <Sigurðr>
 Text <til> saka * unnit,
 Text1 er þú fræknar vill
 Text2 fiqrvi næma?)

◆ Word sparir Entry spara
 Place FM 37.2.VH Combi x
 Adverb enn
 Phrase x
 Meaning 生かす M. Cat 32
 Form pres Tense pres Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject hann S. Grm x
 S. Real シグルズ S. Type n
 S. Cat hm S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x

Object flánda inn fólkská
 O. Real レギン
 O. Type o O. Cat dm O. Person 3
 O. Num s O. Case ag

Text. 2 <K { vi. kvað: } >
 Text. 1 (Miðk er ósviðr,
 Text ef hann enn * sparir
 Text1 flánda inn fólkská,
 Text2 þar er Reginn liggr,

ENTRY + MEANING

◆ Word var Entry vera
 Place GK-II 2.1.VH Combi x
 Adverb Svá
 Phrase vera uf e-m
 Meaning 優れている M. Cat 24
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject Sigurðr S. Grm x
 S. Real シグルズ S. Type n
 S. Cat hm S. Person 3 S. Num s
 Complement uf
 C. Real 優れている
 C. Type adv C. Cat x
 Object sonom Giúka
 O. Real グンナル, ホグニ
 O. Type o O. Cat hm O. Person 3
 O. Num p O. Case do

Text. 2 gaf Sigurði.
 Text. 1
 Text Svá * var Sigurðr
 Text1 uf sonom Giúka
 Text2 sem væri grœnn laukur

◆ Word verðr Entry verða
 Place GRP 33.1.VH Combi x
 Adverb x
 Phrase verða fyr e-m
 Meaning 会う M. Cat 4
 Form pres Tense f Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject þú S. Grm x
 S. Real シグルズ S. Type n
 S. Cat hm S. Person 2 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object svikom annars
 O. Real 他人の裏切り
 O. Type o O. Cat x O. Person 3
 O. Num p O. Case do

Text_2 unna þóttomk!
 Text_1
 Text (Þú * verður, siklingr,
 Text1 fyr svikom annars,
 Text2 mundo Grímhildar

◆ Word tók Entry taka
 Place SD A.PH Combi x
 Adverb þá
 Phrase taka e-t af e-m
 Meaning 外す M_Cat 12
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject hann S_Grm x
 S_Real シグルズ S_Type n
 S_Cat hm S_Person 3 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object brynio/ henne
 O_Real 鎧/ ブリュンヒルド
 O_Type o/o O_Cat x/v O_Person 3/3
 O_Num s/s O_Case ag/do

Text_2 væri holdgróin. Þá reist hann með Gram frá
 hqfuðsmátt
 Text_1 bryniona í gognum niðr, ok svá út í gognum
 báðar ermar.
 Text þá * tók hann brynio af henne, en hón
 vaknaði, ok settiz
 Text1 hón upp ok sá Sigurðok mælti:
 Text2

◆ Word kná Entry knega
 Place SD 19.5.VH Combi x
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 理解する M_Cat 29
 Form pres Tense pres Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject x S_Grm x
 S_Real シグルズ S_Type c
 S_Cat hm S_Person 3 S_Num s
 Complement óviltar, óspilltar
 C_Real 正しく
 C_Type a C_Cat x
 Object þær
 O_Real ルーン
 O_Type o O_Cat ong O_Person 3
 O_Num p O_Case ag

Text_2 ok allar qlrúnar,
 Text_1 ok mætar meginrúnar,
 Text hveim er þær * kná óviltar
 Text1 ok óspilltar
 Text2 sér at heillom hafa;

◆ Word hefja Entry hefja

Place SKS 4.8.VH Combi x
 Adverb né
 Phrase hefja e-t sér at armi
 Meaning 抱きしめる M_Cat 1
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter f
 Subject húnskr konungr S_Grm x
 S_Real シグルズ S_Type n
 S_Cat hm S_Person 3 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object x/ sér/ armi
 O_Real ブリュンヒルド/ シグルズ/ 腕
 O_Type c/o/o O_Cat v/hm/x O_Person
 x/3/3
 O_Num x/s/s O_Case x/do/do

Text_2 kyssa gerði,
 Text_1 né húnskr konungr
 Text * hefja sér at armi;
 Text1 mey frumunga
 Text2 fal hann megi Giúka.

◆ Word fal Entry fela
 Place SKS 4.10.VH Combi x
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 渡す M_Cat 13
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter f
 Subject hann S_Grm x
 S_Real シグルズ S_Type n
 S_Cat hm S_Person 3 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object mey frumunga/ megi Giúka
 O_Real ブリュンヒルド/ グンナル
 O_Type o/o O_Cat v/hm O_Person 3/3
 O_Num s/s O_Case ag/ag

Text_2 hefja sér at armi;
 Text_1 mey frumunga
 Text * fal hann megi Giúka.
 Text1
 Text2 Hón sér at lífi

◆ Word atta Entry eiga
 Place FM 28.5.VH Combi x
 Adverb viðorms megin
 Phrase x
 Meaning 使う M_Cat 1
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter l

Subject ek S_Grm x
 S_Real シングルス S_Type n
 S_Cat hm S_Person 1 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object afli míno
 O_Real 力
 O_Type o O_Cat x O_Person 3
 O_Num s O_Case do

Text_2 minn inn hvassa hiqr;
 Text_1 afli míno
 Text *atta ek viðorms megin,
 Text1 meðan þú í lyngvi látt).
 Text2

◆ Word biargir Entry bjarga
 Place SD 33.2.VH Combi x
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 埋める M_Cat 11
 Form conj1 Tense f Mood conj.pres2
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject þú S_Grm x
 S_Real シングルス S_Type n
 S_Cat hm S_Person 2 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object nám
 O_Real 死体
 O_Type o O_Cat x O_Person 3
 O_Num p O_Case do

Text_2
 Text_1 þat ræðek þér it níunda,
 Text at þú nám *biargir,
 Text1 hvars þú á foldum finnr,
 Text2 hvárts eru sóttðauðir

◆ Word þyrm<ð>ir Entry þyrma
 Place GRP 47.4.VH Combi x
 Adverb eigi, vel
 Phrase x
 Meaning 守る M_Cat 2
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter f
 Subject þú S_Grm x
 S_Real シングルス S_Type n
 S_Cat hm S_Person 2 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object eiðom
 O_Real 誓い
 O_Type o O_Cat x O_Person 3
 O_Num p O_Case do

Text_2 gqrva segia,
 Text_1 at þú eigi vel
 Text eiðom *þyrm<ð>ir,
 Text1 þá er ítr konungr
 Text2 af qllom hug,

◆ Word þyrmða Entry þyrma
 Place SKS 28.5.VH Combi x
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 守る M_Cat 2
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic -a
 Meter x
 Subject ek S_Grm x
 S_Real シングルス S_Type n
 S_Cat hm S_Person 1 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object sifiom, svqrnom eiðom
 O_Real 姻戚関係, 誓い
 O_Type o O_Cat x O_Person 3
 O_Num p O_Case do

Text_2 en viðGunnar
 Text_1 grand ekki vank;
 Text *þyrmða ek sifiom,
 Text1 svqrnom eiðom,
 Text2 síðr værak heitinn

◆ Word vank Entry vinna
 Place SKS 28.4.VH Combi x
 Adverb ekki
 Phrase vinna grand viðe-t
 Meaning だます M_Cat 2
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic -k
 Meter f
 Subject -k S_Grm x
 S_Real シングルス S_Type n
 S_Cat hm S_Person 1 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object grand/ Gunnar
 O_Real 害/ グンナル
 O_Type o/o O_Cat x/hm O_Person 3/3
 O_Num s/s O_Case ag/ag

Text_2 fyr mann hvern,
 Text_1 en viðGunnar
 Text grand ekki *vank;
 Text1 þyrmða ek sifiom,
 Text2 svqrnom eiðom,

◆ Word varp Entry verpa
 Place SKS 22.3.VH Combi x

Adverb x
 Phrase verpa eptir e-m
 Meaning 襲う M. Cat 1
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject hergiarn S. Grm x
 S. Real シグルズ S. Type n
 S. Cat hm S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object óbilgiðrnom
 O. Real グットホルム
 O. Type o O. Cat hm O. Person 3
 O. Num s O. Case do

Text_2 Réðtil hefnda
 Text_1 hergiarn í sal
 Text ok eptir * varp
 Text1 óbilgiðrnom;
 Text2 fló til Guðthorms

◆ Word Réð Entry ráða
 Place SKS 22.1.VH Combi x
 Adverb í sal
 Phrase ráða til hefnda
 Meaning 復讐する M. Cat 1
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject hergiarn S. Grm x
 S. Real シグルズ S. Type n
 S. Cat hm S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object hefnda
 O. Real 復讐
 O. Type o O. Cat x O. Person 3
 O. Num s O. Case g

Text_2 hiqrr Sigurði.
 Text_1
 Text * Réðtil hefnda
 Text1 hergiarn í sal
 Text2 ok eptir varp

◆ Word munar Entry muna
 Place RM 15.6.VH Combi x
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 望む M. Cat 29
 Form pres Tense pres Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter f
 Subject tiggia S. Grm x
 S. Real シグルズ S. Type a
 S. Cat hm S. Person 3 S. Num s

Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object at+
 O. Real 節
 O. Type g O. Cat y O. Person x
 O. Num x O. Case x

Text_2 aldrs synioðo,
 Text_1 ef meirr tiggia
 Text * munar at sækia
 Text1 hringa rauða
 Text2 en hefnd fgoður).

◆ Word logna Entry ljúga
 Place BSG 2.4.VH Combi hefir
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 破る M. Cat 12
 Form past.ps Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject Sigurðr S. Grm x
 S. Real シグルズ S. Type n
 S. Cat hm S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object alla
 O. Real 誓い
 O. Type o O. Cat x O. Person 3
 O. Num p O. Case ag

Text_2 selda eiða,
 Text_1 eiða selda
 Text alla * logna;
 Text1 þá vélt<i> hann mik
 Text2 er hann vera skyldi

◆ Word gørva Entry gera
 Place GRP 34.2.VH Combi Mun
 Adverb viðGunnar, þá
 Phrase gera hleyti
 Meaning 結婚する M. Cat 5
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter f
 Subject ek S. Grm x
 S. Real シグルズ S. Type n
 S. Cat hm S. Person 1 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object hleyti
 O. Real 婚姻関係
 O. Type o O. Cat x O. Person 3
 O. Num s O. Case ag

Text_2
 Text_1 (Mun ek viðþá Gunnar
 Text * gərva hleyti
 Text1 ok Guðrúno
 Text2 ganga at eiga?

ヘルギ (英雄詩)

ヘルギ H (Helgi Hjörvarðssonr HHV)
 ヘルギ S (Helgi Sigmundssonr HH-I, HH-II)

ENTRY

◆ Word níósnaði Entry njósna
 Place HH-II A.PH Combi x
 Adverb á laun
 Phrase njósna til e-s
 Meaning 偵察する M. Cat 2
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject Helgi S. Grm x
 S. Real ヘルギ S. Type n
 S. Cat hm S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object hirðar Hundings konungs
 O. Real フンディング王の家来
 O. Type o O. Cat hm O. Person 3
 O. Num p O. Case g

Text_2 annarra frændr. Sigmundr konungr ok hans ættmenn héto
 Text_1 Völsungar ok Ylfingar.
 Text Helgi fór ok * níósnaði til hirðar Hundings konungs á
 Text1 laun. Hemingr sonr Hundings konungs var heima. En
 Text2 er Helgi fór í brot, þá hitti hann hiarðar<svein> ok kvað:

◆ Word dvala Entry dvala
 Place HH-I 50.12.VH Combi muna
 Adverb nú
 Phrase x
 Meaning 遅らせる M. Cat 12
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject Helgi S. Grm x
 S. Real ヘルギ S. Type n
 S. Cat hm S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object higrping
 O. Real 戦い
 O. Type o O. Cat x O. Person 3
 O. Num s O. Case ag

Text_2 mengi þeira;
 Text_1 muna nú Helgi
 Text higrping * dvala.)
 Text1
 Text2 (Renni raukn bitluð

MEANING

◆ Word grunaði Entry gruna
 Place HHV G.PH Combi x
 Adverb x
 Phrase gruna um e-t
 Meaning 予感がする M. Cat 29
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject hann S. Grm x
 S. Real ヘルギ S. Type a
 S. Cat hm S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object feigðsína, þat at+
 O. Real 死, 節
 O. Type o, g O. Cat x, y O. Person 3, x
 O. Num s, x O. Case ag, x

Text_2
 Text_1
 Text þat kvað Helgi, þvíat hann * grunaði um feigðsína ok
 Text1 þat at fylgior hans hqðo vitiat Heðins, þá er hann sá
 Text2 konona riða varginom.

◆ Word færir Entry færa
 Place HH-I 32.6.VH Combi x
 Adverb x
 Phrase færa e-t at landi
 Meaning 上陸させる M. Cat 11
 Form pres Tense pres Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter f
 Subject hann S. Grm x
 S. Real ヘルギ S. Type n
 S. Cat hm S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object feiknalið/ lande
 O. Real 戦士たち/ 陸地
 O. Type o/o O. Cat hm/x O. Person 3/3
 O. Num p/s O. Case ag/ do

Text_2 sá er liði stýrir
 Text_1 ok hann feiknalið
 Text * færir at lande?)
 Text1
 Text2 Sinfiqtli kvað,

◆ Word færir Entry færa
 Place HH-II F.4.VH Combi x
 Adverb at landi
 Phrase x
 Meaning 上陸させる M. Cat 11
 Form pres Tense pres Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter f
 Subject er S. Grm x
 S. Real ヘルギ S. Type r
 S. Cat hm S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object feiknalið
 O. Real 恐ろしい軍隊
 O. Type o O. Cat hm O. Person 3
 O. Num p O. Case ag

Text. 2 sá er flota stýrir
 Text. 1 ok feiknalið
 Text * færir at landi?)
 Text1
 Text2

◆ Word lostna Entry ljósta
 Place HHV 29.2.VH Combi hefr
 Adverb x
 Phrase ljósta e-t helstöfum
 Meaning 死期を決める M. Cat 12
 Form past.ps Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter l
 Subject Helgi S. Grm x
 S. Real ヘルギ S. Type n
 S. Cat hm S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object þik/ helstöfum
 O. Real フリームゲルズ/ 死のルーン
 O. Type o/o O. Cat jf/s O. Person 2/3
 O. Num s/p O. Case ag/do

Text. 2
 Text. 1 (Austr líttu nú, Hríngerðr,
 Text ef þik * lostna hefr
 Text1 Helgi helstöfum;
 Text2 á landi ok á vatni

◆ Word hvessir Entry hvessa
 Place HH-I 6.5.VH Combi x
 Adverb sem hildingar
 Phrase x
 Meaning 鋭くする M. Cat 12
 Form pres Tense pres Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter f
 Subject x S. Grm x
 S. Real ヘルギ S. Type c

S. Cat hm S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object augo
 O. Real 目
 O. Type o O. Cat x O. Person 3
 O. Num p O. Case ag

Text. 2 dögrs eins gamall,
 Text. 1 nú er dagr kominn!
 Text * hvessir augo
 Text1 sem hildingar,
 Text2 sá er varga vinr,

ENTRY + MEANING

◆ Word vísir Entry vísa
 Place HH-I 19.3.VH Combi x
 Adverb x
 Phrase vísa e-m til e-s
 Meaning そそのかす M. Cat 15
 Form conj1 Tense f Mood conj.pres3
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter f
 Subject þú S. Grm x
 S. Real ヘルギ S. Type n
 S. Cat hm S. Person 2 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object hánom/ valstefno
 O. Real ホズブロッド/ 戦い
 O. Type o/o O. Cat hm/x O. Person 3/3
 O. Num s/s O. Case do/g

Text. 2 Þá kómr fylkir
 Text. 1 fára náttu,
 Text nema þú hánom * vísir
 Text1 valstefno til
 Text2 eða mey nemir

◆ Word stóð Entry standa
 Place HH-II 30.10.VH Combi x
 Adverb x
 Phrase standa á hálsi e-m
 Meaning 支配する M. Cat 1
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject er S. Grm x
 S. Real ヘルギ S. Type r
 S. Cat hm S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object hálsi hildingom
 O. Real 王
 O. Type o O. Cat hm O. Person 3
 O. Num s O. Case do

Text_2 beztr í heimi
 Text_1 ok hildingom
 Text á hálsi * stóð).
 Text1
 Text2 (Þik skyli allir

◆ Word Létat Entry láta
 Place HH-I 12.1.VH Combi x
 Adverb x
 Phrase láta uppi
 Meaning 払う M_Cat 13
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic -at
 Meter x
 Subject buðlungr S_Grm x
 S_Real ヘルギ S_Type n
 S_Cat hm S_Person 3 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object bótir
 O_Real 償い
 O_Type o O_Cat x O_Person 3
 O_Num p O_Case ag

Text_2 ok fǫður dauða.
 Text_1
 Text * Létat buðlungr
 Text1 bótir uppi,
 Text2 né niðia in heldr

◆ Word lætr Entry láta
 Place HH-II 19.3.VH Combi x
 Adverb fyrir stafni
 Phrase x
 Meaning 上げる M_Cat 11
 Form pres Tense pres Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject er S_Grm x
 S_Real ヘルギ S_Type r
 S_Cat hm S_Person 3 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object gunnfana gullinn
 O_Real 黄金の旗印
 O_Type o O_Cat x O_Person 3
 O_Num s O_Case ag

Text_2 (Hverr er skiǫldungr
 Text_1 sá er skipom stýrir?
 Text * lætr gunnfana
 Text1 gullinn fyrir stafni;
 Text2 þikkia mér frið<r>

◆ Word biðia Entry biðja
 Place HH-I 21.4.VH Combi x
 Adverb x

Phrase x
 Meaning 集める M_Cat 11
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject x S_Grm x
 S_Real ヘルギ S_Type c
 S_Cat hm S_Person 3 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object leiðar
 O_Real 軍隊
 O_Type o O_Cat x O_Person 3
 O_Num s O_Case g

Text_2 allvaldr þaðan
 Text_1 of lopt ok um lgg,
 Text leiðar at * biðia,
 Text1 iðgnógan
 Text2 ógnar líoma

ゲンナル (英雄詩)

ENTRY

◆ Word fullveggit Entry fullvega
 Place SKS 33.2.VH Combi hefir
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 戦う M_Cat 5
 Form past.ps Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter f
 Subject þú S_Grm x
 S_Real ゲンナル S_Type n
 S_Cat hm S_Person 2 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object x
 O_Real x
 O_Type x O_Cat x O_Person x
 O_Num x O_Case x

Text_2
 Text_1 (Frýra maðr þér engi, Gunnarr,
 Text hefir þú * fullveggit,
 Text1 lítt sézk Atli
 Text2 ófo þína;

MEANING

◆ Word heita Entry heita
 Place SKS 14.8.VH Combi x
 Adverb x
 Phrase heita sér e-m at rúnom
 Meaning 内密の語に呼ぶ M_Cat 11
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x

Meter f
 Subject hann S_Grm x
 S_Real グンナル S_Type n
 S_Cat hm S_Person 3 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object sér/ Hqgna/ rúnom
 O_Real グンナル/ ホグニ/ 内密の話
 O_Type o/o/o O_Cat hm/ hm/ x O_Person
 3/3/3
 O_Num s/s/p O_Case do/ do/ do

Text_2 kvánir gengi;
 Text_1 nam hann sér Hqgna
 Text * heita at rúnom,
 Text1 þar átti hann
 Text2 allz fulltrúa:

◆ Word sveip Entry sveipa
 Place SKS 13.3.VH Combi x
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 思い悩む M_Cat 29
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter f
 Subject Gunnarr S_Grm x
 S_Real グンナル S_Type n
 S_Cat hm S_Person 3 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object sínom hug
 O_Real 心
 O_Type o O_Cat x O_Person 3
 O_Num s O_Case do

Text_2 Reiðr varðGunnarr
 Text_1 ok hnipnaði,
 Text * sveip sínom hug,
 Text1 sat um allan dag;
 Text2 hann vissi þat

◆ Word hrœrði Entry hrœra
 Place AM 66.2.VH Combi x
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 演奏する M_Cat 1
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter m
 Subject Gunnarr S_Grm x
 S_Real グンナル S_Type n
 S_Cat hm S_Person 3 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object x/ ilkvistom

O_Real ハーブ/ 足の指
 O_Type c/ o O_Cat x/ x O_Person x/ 3
 O_Num x/ p O_Case x/ di

Text_2
 Text_1 Hqrpo tók Gunnarr,
 Text * hrœrði ilkvistom,
 Text1 slá hann svá kunni
 Text2 at snótir gréto;

◆ Word slá Entry slá
 Place AM 66.3.VH Combi kunni
 Adverb svá
 Phrase x
 Meaning 演奏する M_Cat 1
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter m
 Subject hann S_Grm x
 S_Real グンナル S_Type n
 S_Cat hm S_Person 3 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object x
 O_Real ハーブ
 O_Type c O_Cat x O_Person x
 O_Num x O_Case x

Text_2 Hqrpo tók Gunnarr,
 Text_1 hrœrði ilkvistom,
 Text * slá hann svá kunni
 Text1 at snótir gréto;
 Text2 klukko þeir karlar

◆ Word sveigia Entry sveigia
 Place OD 29.6.VH Combi x
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning かき鳴らす M_Cat 1
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject horskr konungr S_Grm x
 S_Real グンナル S_Type n
 S_Cat hm S_Person 3 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object hqrpo
 O_Real ハーブ
 O_Type o O_Cat x O_Person 3
 O_Num s O_Case ag

Text_2 gërva drykkio;
 Text_1 nam horskr konungr
 Text hqrpo * sveigia,
 Text1 þvíat hann hugði mik
 Text2 til hialpar sér,

ENTRY + MEANING

◆ Word missir Entry missa

Place AK 11.4.VH Combi x
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 死ぬ M_Cat 31
 Form pres Tense f Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject Gunnars S_Grm x
 S_Real グンナル S_Type g
 S_Cat hm S_Person 3 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object x
 O_Real x
 O_Type x O_Cat x O_Person x
 O_Num x O_Case x

Text_2 arfi Niflunga,
 Text_1 gamlir, gránvarðir,
 Text ef Gunnars * missir,
 Text1 birnir blakkfjaller
 Text2 bíta þreftqnom,

◆ Word láttu Entry láta

Place SKS 65.5.VH Combi x
 Adverb á velli
 Phrase x
 Meaning 変える M_Cat 12
 Form imp Tense x Mood imp
 Reflex x A/M m Enclitic -tu
 Meter x
 Subject -tu S_Grm x
 S_Real グンナル S_Type n
 S_Cat hm S_Person 2 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object svá breigr
 O_Real 広い館
 O_Type o O_Cat x O_Person 3
 O_Num s O_Case ag

Text_2 sú mun í heimi
 Text_1 hinzt böen vera:
 Text * láttu svá breiða
 Text1 borg á velli
 Text2 at undir oss qllom

◆ Word haldit Entry halda

Place BSG 18.7.VH Combi hafði
 Adverb x
 Phrase halda eiðom viðe-t
 Meaning 誓う M_Cat 12
 Form past.ps Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x

Subject herqlotuðr S_Grm x
 S_Real グンナル S_Type n
 S_Cat hm S_Person 3 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object eiðom/ inn unga gram
 O_Real 誓い/ シグルズ
 O_Type o/o O_Cat x/hm O_Person 3/3
 O_Num s/s O_Case do/ag

Text_2 hvé herqlotuðr
 Text_1 hafði fyrri
 Text eiðom * haldit
 Text1 viðinn unga gram.
 Text2

◆ Word næma Entry næma

Place BSG 1.4.VH Combi vill
 Adverb x
 Phrase næma e-t fiqrvi
 Meaning 殺す M_Cat 1
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject þú S_Grm x
 S_Real グンナル S_Type n
 S_Cat hm S_Person 2 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object fræknan/ fiqrvi
 O_Real シグルズ/ 命
 O_Type o/o O_Cat hm/x O_Person 3/3
 O_Num s/s O_Case ag/do

Text_2 <til> saka unnit,
 Text_1 er þú fræknan vill
 Text fiqrvi * næma?)
 Text1
 Text2 (Mér hefir Sigurðr

ホグニ (英雄詩)

ENTRY

◆ Word veriaz Entry verjast

Place AK 19.6.VH Combi skal
 Adverb svá
 Phrase x
 Meaning 戦う M_Cat 5
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex rec A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject frækn S_Grm x
 S_Real ホグニ S_Type n
 S_Cat hm S_Person 3 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x

Object fiáðom
 O_ Real アトリの戦士
 O_ Type o O_ Cat hm O_ Person 3
 O_ Num p O_ Case do

Text_ 2 hratt hann í eld heitan;
 Text_ 1 svá skal frœkn
 Text fiáðom * veriaz;
 Text1 Hggni varði
 Text2 hendr Gunnars.

MEANING

◆ Word hratt Entry hrinda
 Place AK 19.4.VH Combi x
 Adverb í eld heitan
 Phrase x
 Meaning 投げ込む M_ Cat 11
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter m
 Subject hann S_ Grm x
 S_ Real ホグニ S_ Type n
 S_ Cat hm S_ Person 3 S_ Num s
 Complement x
 C_ Real x
 C_ Type x C_ Cat x
 Object enom átta
 O_ Real 8人目の戦士
 O_ Type o O_ Cat hm O_ Person 3
 O_ Num s O_ Case do

Text_ 2 sverði hvqsao,
 Text_ 1 en enom átta
 Text * hratt hann í eld heitan;
 Text1 svá skal frœkn
 Text2 fiáðom veriaz;

グズルーン (英雄詩)

ENTRY

◆ Word snýtt Entry snýta
 Place AM 85.5.VH Combi hefir
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 殺す M_ Cat 1
 Form past.ps Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter m
 Subject þú S_ Grm x
 S_ Real グズルーン S_ Type n
 S_ Cat hf S_ Person 2 S_ Num s
 Complement x
 C_ Real x
 C_ Type x C_ Cat x
 Object siflungom
 O_ Real アトリの一族
 O_ Type o O_ Cat hm O_ Person 3
 O_ Num p O_ Case do

Text_ 2 barna þinna blóði
 Text_ 1 at blanda mér drykkio;
 Text * snýtt hefir þú siflungom
 Text1 sem þú sízt skyldir,
 Text2 mér lætr þú ok síalfom

◆ Word lyfia Entry lyfja
 Place AM 78.4.VH Combi x
 Adverb x
 Phrase lyfja e-m elli
 Meaning 殺す M_ Cat 1
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter m
 Subject x S_ Grm x
 S_ Real グズルーン S_ Type c
 S_ Cat hf S_ Person 1 S_ Num s
 Complement elli
 C_ Real 年齢
 C_ Type n C_ Cat x
 Object ykr
 O_ Real アトリとグズルーンの息子
 O_ Type o O_ Cat hm O_ Person 2
 O_ Num p O_ Case do

Text_ 2 spilla ætla ek báðom,
 Text_ 1 lyst várumk þess lengi
 Text at * lyfia ykr elli.)
 Text1 (Blótt sem vilt þgrom,
 Text2 bannar þat manngi,

◆ Word lækna Entry lækna
 Place GK-II 39.7.VH Combi mun
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 治す M_ Cat 12
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter f
 Subject ek S_ Grm x
 S_ Real グズルーン S_ Type n
 S_ Cat hf S_ Person 1 S_ Num s
 Complement x
 C_ Real x
 C_ Type x C_ Cat x
 Object þik
 O_ Real アトリ
 O_ Type o O_ Cat hm O_ Person 2
 O_ Num s O_ Case ag

Text_ 2 mun ek þik viðþgivi
 Text_ 1 brenna ganga,
 Text líkna ok * lækna,
 Text1 þótt mér leiðr sér.)
 Text2

◆ Word líkna Entry líkna
 Place GK-II 39.7.VH Combi mun
 Adverb x

Phrase x
 Meaning 世話をする M. Cat 1
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter f
 Subject ek S. Grm x
 S. Real グズルーン S. Type n
 S. Cat hf S. Person 1 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object þik
 O. Real アトリ
 O. Type o O. Cat hm O. Person 2
 O. Num s O. Case ag

Text_2 mun ek þik viðþylvi
 Text_1 brenna ganga,
 Text * líkna ok lækna,
 Text1 þótt mér leiðr sér.)
 Text2

◆ Word kveina Entry kveina
 Place GK-I 1.7.VH Combi x
 Adverb né
 Phrase x
 Meaning 嘆く M. Cat 17
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter f
 Subject hón S. Grm x
 S. Real グズルーン S. Type n
 S. Cat hf S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object x
 O. Real x
 O. Type x O. Cat x O. Person x
 O. Num x O. Case x

Text_2 gerðit hón hiúfra
 Text_1 né hqndom slá
 Text né * kveina um
 Text1 sem konor aðrar.
 Text2

◆ Word kveina Entry kveina
 Place GK-II 11.7.VH Combi x
 Adverb né, um
 Phrase x
 Meaning 嘆く M. Cat 17
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter f
 Subject x S. Grm x
 S. Real グズルーン S. Type c
 S. Cat hf S. Person 1 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x

Object x
 O. Real x
 O. Type x O. Cat x O. Person x
 O. Num x O. Case x

Text_2 gerðiga ek hiúfra
 Text_1 né hqndom slá
 Text né * kveina um
 Text1 sem konor aðrar,
 Text2 þá er sat soltin

◆ Word hrauðzk Entry hrjóðast
 Place AM 49.4.VH Combi x
 Adverb x
 Phrase hrjóðast ór e-m
 Meaning 脱ぐ M. Cat 1
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex refl A/M m Enclitic x
 Meter m
 Subject x S. Grm x
 S. Real グズルーン S. Type c
 S. Cat hf S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object skikkio
 O. Real 上着
 O. Type o O. Cat x O. Person 3
 O. Num s O. Case do

Text_2 at þeir sárt léko,
 Text_1 hugði á harðræði
 Text ok * hrauðzk ór skikkio;
 Text1 nøkðan tók hón mæki
 Text2 ok niðia figr varði,

◆ Word hræfða Entry hræfa
 Place AM 71.7.VH Combi x
 Adverb x
 Phrase hræfa um e-t
 Meaning 耐える M. Cat 4
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter m
 Subject ek S. Grm x
 S. Real グズルーン S. Type n
 S. Cat hf S. Person 1 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object ho<t>vetna
 O. Real 何でも
 O. Type o O. Cat x O. Person 3
 O. Num s O. Case ag

Text_2 afkár ek áðr þóttak,
 Text_1 á mun nú gæða,
 Text * hræfða ek um ho<t>vetna,
 Text1 meðan Hqgni lifði.
 Text2

◆ Word **hnóf** Entry **hnafa**
 Place GH 12.5.VH Combi x
 Adverb x
 Phrase **hnafa e-t af e-m**
 Meaning 切り落とす M. Cat 1
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter f
 Subject ek S. Grm x
 S. Real グズルーン S. Type n
 S. Cat hf S. Person 1 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object **høfuð/ <H>niflungom**
 O. Real 頭/アトリとグズルーンの息子
 O. Type o/o O. Cat x/hm O. Person 3/3
 O. Num s/p O. Case ag/do

Text_2 máttigak þolva
 Text_1 bætr um vinna,
 Text áðr ek * hnóf høfuð
 Text1 af <H>niflungom.
 Text2

◆ Word **hiúfra** Entry **hjúfra**
 Place GK-I 1.5.VH Combi x
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 泣く M. Cat 31
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter f
 Subject hón S. Grm x
 S. Real グズルーン S. Type n
 S. Cat hf S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object x
 O. Real x
 O. Type x O. Cat x O. Person x
 O. Num x O. Case x

Text_2 er hón sat sorgfull
 Text_1 yfir Sigurði;
 Text gerðit hón * hiúfra
 Text1 né høndom slá
 Text2 né kveina um

◆ Word **hiúfra** Entry **hjúfra**
 Place GK-II 11.5.VH Combi x
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 泣く M. Cat 31
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter f
 Subject x S. Grm x
 S. Real グズルーン S. Type c

S. Cat hf S. Person 1 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object x
 O. Real x
 O. Type x O. Cat x O. Person x
 O. Num x O. Case x

Text_2 á viðlesa
 Text_1 varga leifar;
 Text gerðiga ek * hiúfra
 Text1 né høndom slá
 Text2 né kveina um

◆ Word **hælomk** Entry **hælast**
 Place AM 84.4.VH Combi x
 Adverb þó, ekki
 Phrase x
 Meaning 自慢する M. Cat 2
 Form pres Tense pres Mood ind
 Reflex refl A/M m Enclitic -k
 Meter m
 Subject -k S. Grm x
 S. Real グズルーン S. Type n
 S. Cat hf S. Person 1 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object x
 O. Real x
 O. Type x O. Cat x O. Person x
 O. Num x O. Case x

Text_2 - biðr sér fár verra -
 Text_1 hlut veld ek mínom,
 Text * hælomk þó ekki.)
 Text1
 Text2 (Grimm vartu, Guðrún,

◆ Word **hálsaðir** Entry **hálsa**
 Place GK-I 13.7.VH Combi x
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 抱く M. Cat 1
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter f
 Subject þú S. Grm x
 S. Real グズルーン S. Type n
 S. Cat hf S. Person 2 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object **heilan stilli**
 O. Real シグルズ
 O. Type o O. Cat hm O. Person 3
 O. Num s O. Case ag

Text_2 (Líttu á líufan,
Text_1 leggðu munn viðgrön,
Text sem þú * hálsaðir
Text1 heilan stilli.)
Text2

◆ Word hálsaða Entry hálsa
Place GK-3 4.1.VH Combi x
Adverb eino sinni
Phrase x
Meaning 抱く M. Cat 1
Form pret Tense pret Mood ind
Reflex x A/M m Enclitic -a
Meter f
Subject ek S. Grm x
S. Real グズルーン S. Type n
S. Cat hf S. Person 1 S. Num s
Complement x
C. Real x
C. Type x C. Cat x
Object heria stilli, iðfur óneisinn
O. Real ショーズレク
O. Type o O. Cat hm O. Person 3
O. Num s O. Case ag

Text_2 vinna knátti,
Text_1
Text nema ek * hálsaða
Text1 heria stilli,
Text2 iðfur óneisinn,

◆ Word grýmir Entry grýma
Place SKS 60.8.VH Combi x
Adverb á beð, af sárom hug
Phrase x
Meaning 悪意をいだく M. Cat 4
Form pres Tense pres Mood ind
Reflex x A/M m Enclitic x
Meter f
Subject Guðrún S. Grm x
S. Real グズルーン S. Type n
S. Cat hf S. Person 3 S. Num s
Complement x
C. Real x
C. Type x C. Cat x
Object hánom/ snqrpom eggjom
O. Real アトリ/ 刃先
O. Type o/o O. Cat hm/x O. Person 3/3
O. Num s/p O. Case do/ di

Text_2 ok sofa lífi,
Text_1 þvíat hánom Guðrún
Text * grýmir á beð
Text1 snqrpom eggjom
Text2 af sárom hug.

◆ Word gleymðu Entry gleyma
Place GK-II 24.1.VH Combi x
Adverb þá

Phrase x
Meaning 忘れる M. Cat 29
Form pret Tense pret Mood ind
Reflex x A/M m Enclitic -ðu
Meter f
Subject -ðu S. Grm x
S. Real グズルーン S. Type n
S. Cat hf S. Person 2 S. Num s
Complement x
C. Real x
C. Type x C. Cat x
Object er+
O. Real 節
O. Type r O. Cat y O. Person x
O. Num x O. Case x

Text_2 þvíat hón sakar deyfði.
Text_1
Text En þá * gleymðu
Text1 er getit hqðo
Text2 qllo iðfurs

◆ Word fullhugðak Entry fullhyggja
Place GH 15.4.VH Combi x
Adverb bazt, minna barna
Phrase x
Meaning 一番愛している M. Cat 2
Form pret Tense pret Mood ind
Reflex x A/M m Enclitic -k
Meter x
Subject ek S. Grm x
S. Real グズルーン S. Type n
S. Cat hf S. Person 1 S. Num s
Complement x
C. Real x
C. Type x C. Cat x
Object x
O. Real スヴァンヒルド
O. Type c O. Cat hf O. Person x
O. Num x O. Case x

Text_2 sáto þýjar,
Text_1 en ek minna barna
Text bazt * fullhugðak;
Text1 svá var Svanhildr
Text2 í sal mínóm

◆ Word vexa Entry vexa
Place AM 103.3.VH Combi mun
Adverb vel
Phrase x
Meaning ワックスをかける M. Cat 1
Form inf Tense x Mood x
Reflex x A/M m Enclitic x
Meter m
Subject ek S. Grm x
S. Real グズルーン S. Type n
S. Cat hf S. Person 1 S. Num s
Complement x

C_ Real x
 C_ Type x C_ Cat x
 Object blæio
 O_ Real 経帷子
 O_ Type o O_ Cat x O_ Person 3
 O_ Num s O_ Case ag

Text_ 2 (Knorr mun ek kaupa
 Text_ 1 ok kisto steinda,
 Text * vaxa vel blæio
 Text1 at veria þitt líki,
 Text2 hyggja á þorð hveria

MEANING

◆ Word lék Entry leika
 Place AM 74.8.VH Combi x
 Adverb x
 Phrase leika tveim skiðldom
 Meaning 欺瞞に満ちている M_ Cat 24
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter m
 Subject hón S_ Grm x
 S_ Real グズルーン S_ Type n
 S_ Cat hf S_ Person 3 S_ Num s
 Complement x
 C_ Real x
 C_ Type x C_ Cat x
 Object tveim skiðldom
 O_ Real 敵, 味方両方の揃
 O_ Type o O_ Cat x O_ Person 3
 O_ Num p O_ Case do

Text_ 2 kunni um hug mæla,
 Text_ 1 létt hón sér gerði,
 Text * lék hón tveim skiðldom.
 Text1
 Text2 Æxti hón qldrykkior

◆ Word hrinda Entry hrinda
 Place GH 13.3.VH Combi vilda
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 押しのける M_ Cat 11
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject ek S_ Grm x
 S_ Real グズルーン S_ Type n
 S_ Cat hf S_ Person 1 S_ Num s
 Complement x
 C_ Real x
 C_ Type x C_ Cat x
 Object stríðgriðþeira
 O_ Real ノルンの囲い
 O_ Type o O_ Cat x O_ Person 3
 O_ Num s O_ Case ag

Text_ 2 Gekk ek til strandar,
 Text_ 1 grqm vark nornom,
 Text vilda ek * hrinda
 Text1 stríðgriðþeira;
 Text2 hófo mik, ne drekðo,

◆ Word festi Entry festa
 Place AM 49.8.VH Combi x
 Adverb hvars
 Phrase festa hendr
 Meaning 手を掛ける M_ Cat 1
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject hón S_ Grm x
 S_ Real グズルーン S_ Type n
 S_ Cat hf S_ Person 3 S_ Num s
 Complement x
 C_ Real x
 C_ Type x C_ Cat x
 Object hendr
 O_ Real 手
 O_ Type o O_ Cat x O_ Person 3
 O_ Num s O_ Case ag

Text_ 2 ok niðia figr varði,
 Text_ 1 hæg varat hialdri
 Text hvars hón hendr * festi.
 Text1
 Text2 Dóttir lét Giúka

◆ Word komt Entry koma
 Place AM 56.6.VH Combi x
 Adverb sítz
 Phrase koma í hendr e-s
 Meaning 手に落ちる M_ Cat 8
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject x S_ Grm x
 S_ Real グズルーン S_ Type c
 S_ Cat hf S_ Person 2 S_ Num s
 Complement x
 C_ Real x
 C_ Type x C_ Cat x
 Object ossar
 O_ Real アトリたち
 O_ Type o O_ Cat hm O_ Person 1
 O_ Num p O_ Case g

Text_ 2 knáka ek þess nióta;
 Text_ 1 hliótt áttom sialdan,
 Text sítz * komt í hendr ossar,
 Text1 firðan mik frændom,
 Text2 fé opt svikinn,

◆ Word hvarfaðak Entry hvarfa
 Place GK-II 6.1.VH Combi x
 Adverb Lengi

Phrase x
 Meaning ためらう M_Cat 29
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic -<ak>
 Meter f
 Subject -<ak> S_Grm x
 S_Real グズルーン S_Type n
 S_Cat hf S_Person 1 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object x
 O_Real x
 O_Type x O_Cat x O_Person x
 O_Num x O_Case x

Text_2 eigendr ne lifðut.

Text_1

Text Lengi * hvarfað<ak>.

Text1 lengi hugir deildoð,

Text2 áðr ek of frægak

◆ Word varnaði Entry varna

Place AK 30.7.VH Combi x
 Adverb x
 Phrase varna viðe-m
 Meaning こらえる M_Cat 1
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter m
 Subject Guðrún S_Grm x
 S_Real グズルーン S_Type n
 S_Cat hf S_Person 3 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object tárom
 O_Real 涙
 O_Type o O_Cat x O_Person 3
 O_Num p O_Case do

Text_2

Text_1 Guðrún sigtíva

Text * varnaði viðtárom,

Text1 vaðin í þýshollo.

Text2

◆ Word hné Entry hníga

Place GK-I 15.1.VH Combi x
 Adverb þá, hqll
 Phrase hníga viðe-m
 Meaning 身体を屈める M_Cat 8
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter f
 Subject Guðrún S_Grm x
 S_Real グズルーン S_Type n
 S_Cat hf S_Person 3 S_Num s
 Complement x
 C_Real x

C_Type x C_Cat x
 Object bólstri
 O_Real 枕
 O_Type o O_Cat x O_Person 3
 O_Num s O_Case do

Text_2 hiqrvi skorna.

Text_1

Text þá * hné Guðrún

Text1 hqll viðbólstri,

Text2 haddr losnaði,

◆ Word Sakna Entry sakna

Place GK-I 20.1.VH Combi x
 Adverb í sessi, í sæingo
 Phrase x
 Meaning 寂しく思う M_Cat 2
 Form pres Tense pres Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter f
 Subject ek S_Grm x
 S_Real グズルーン S_Type n
 S_Cat hf S_Person 1 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object míns málvínar
 O_Real シングルズ
 O_Type o O_Cat hm O_Person 3
 O_Num s O_Case g

Text_2 at iqfur dauðan.

Text_1

Text * Sakna ek í sessi

Text1 ok í sæingo

Text2 míns málvínar,

◆ Word erfa Entry erfa

Place AM 75.2.VH Combi x
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 偲ぶ M_Cat 2
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter m
 Subject x S_Grm x
 S_Real グズルーン S_Type c
 S_Cat hf S_Person 3 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object bræðr sína
 O_Real グンナル, ホグニ
 O_Type o O_Cat hm O_Person 3
 O_Num p O_Case ag

Text_ 2

Text_ 1 Cexti hón öldrykkior

Text at * erfa bræðr sína,

Text1 samr lézk ok Atli

Text2 at sína gørva.

◆ Word Skævaði Entry skæva

Place AK 37.1.VH Combi x

Adverb þá

Phrase x

Meaning 軽やかに歩く M. Cat 7

Form pret Tense pret Mood ind

Reflex x A/M m Enclitic x

Meter m

Subject in skírleita S. Grm x

S. Real グズルーン S. Type n

S. Cat hf S. Person 3 S. Num s

Complement x

C. Real x

C. Type x C. Cat x

Object x

O. Real x

O. Type x O. Cat x O. Person x

O. Num x O. Case x

Text_ 2 gengo inn hvárir.

Text_ 1

Text * Skævaði þá in skírleita

Text1 veigar þeim at bera,

Text2 afkár dís, iðfrom,

ENTRY + MEANING

◆ Word lét Entry láta

Place AK 43.8.VH Combi x

Adverb x

Phrase láta e-t giðld e-s

Meaning 復讐する M. Cat 4

Form pret Tense pret Mood ind

Reflex x A/M m Enclitic x

Meter x

Subject hón S. Grm x

S. Real グズルーン S. Type n

S. Cat hf S. Person 3 S. Num s

Complement x

C. Real x

C. Type x C. Cat x

Object þau/ giðld bræðra

O. Real アトリたち/ グンナル, ホグニの賠償

O. Type o/ o O. Cat hm/ onh O. Person

3/ 3

O. Num p/ p O. Case ag/ ag

Text_ 2 ok húskarla vakði

Text_ 1 brandi brúðr heitom,

Text þau * lét hón giðld bræðra.

Text1

Text2 Eldi gaf hón þá alla

◆ Word gœða Entry gœða

Place AM 71.6.VH Combi mun

Adverb nú

Phrase gœða á

Meaning 悪くなる M. Cat 10

Form inf Tense x Mood x

Reflex x A/M m Enclitic x

Meter x

Subject x S. Grm x

S. Real グズルーン S. Type c

S. Cat hf S. Person 1 S. Num s

Complement x

C. Real x

C. Type x C. Cat x

Object x

O. Real x

O. Type x O. Cat x O. Person x

O. Num x O. Case x

Text_ 2 er vóro sakar minni;

Text_ 1 afkár ek áðr þóttak,

Text á mun nú * gœða,

Text1 hræfða ek um ho<t>vetna,

Text2 meðan Högni lifði.

◆ Word vegin Entry vega

Place GH 10.4.VH Combi var

Adverb at húsi

Phrase x

Meaning 運ぶ M. Cat 11

Form past.ps Tense x Mood x

Reflex x A/M m Enclitic x

Meter f

Subject ek S. Grm x

S. Real グズルーン S. Type n

S. Cat hf S. Person 1 S. Num s

Complement x

C. Real x

C. Type x C. Cat x

Object þrimr verom

O. Real シグルズ, グンナル, ホグニ

O. Type o O. Cat hm O. Person 3

O. Num p O. Case do

Text_ 2 þriá víska ek arna,

Text_ 1 var ek þrimr verom

Text * vegin at húsi;

Text1 einn var mér Sigurðr

Text2 gllom betri,

◆ Word stríddi Entry stríða

Place AM 76.6.VH Combi x

Adverb x

Phrase x

Meaning 戦う M. Cat 5

Form pret Tense pret Mood ind

Reflex x A/M m Enclitic x

Meter m

Subject hón S. Grm x

S_ Real グズルーン S_ Type n
 S_ Cat hf S_ Person 3 S_ Num s
 Complement x
 C_ Real x
 C_ Type x C_ Cat x
 Object ætt Buðla
 O_ Real アトリたち
 O_ Type o O_ Cat hm O_ Person 3
 O_ Num s O_ Case ag

Text_ 2 viðsvgrfon ofmikla;
 Text_ 1 ströng var stórhuguð,
 Text * stríddi hón ætt Buðla,
 Text1 vildi hón ver sínóm
 Text2 <vinna> ofrhefndir.

◆ Word skiptit Entry skipta
 Place AM 79.3.VH Combi x
 Adverb skaplga
 Phrase x
 Meaning 手配する M_ Cat 12
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter m
 Subject x S_ Grm x
 S_ Real グズルーン S_ Type c
 S_ Cat hf S_ Person 3 S_ Num s
 Complement x
 C_ Real x
 C_ Type x C_ Cat x
 Object x
 O_ Real x
 O_ Type x O_ Cat x O_ Person x
 O_ Num x O_ Case x

Text_ 2 Brá þá barnæsko
 Text_ 1 brœðra in kappsvinna,
 Text * skiptit skaplga,
 Text1 skar hón á háls báða.
 Text2 Enn frétti Atli

◆ Word reifa Entry reifa
 Place AK 35.4.VH Combi x
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 運ぶ M_ Cat 11
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject x S_ Grm x
 S_ Real グズルーン S_ Type c
 S_ Cat hf S_ Person 3 S_ Num s
 Complement x
 C_ Real x
 C_ Type x C_ Cat x
 Object giöld Rqgnis
 O_ Real 買ぎ物
 O_ Type o O_ Cat x O_ Person 3
 O_ Num p O_ Case ag

Text_ 2 Atla í gggn
 Text_ 1 meðgylltom kálki
 Text at * reifa giöld Rqgnis:
 Text1 (Þiggia knáttu, þengill,
 Text2 í þinni hqlló

◆ Word lesa Entry lesa
 Place GK-II 11.3.VH Combi x
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 集める M_ Cat 11
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter f
 Subject x S_ Grm x
 S_ Real グズルーン S_ Type c
 S_ Cat hf S_ Person 1 S_ Num s
 Complement x
 C_ Real x
 C_ Type x C_ Cat x
 Object varga leifar
 O_ Real シグルズの死体
 O_ Type o O_ Cat onh O_ Person 3
 O_ Num s O_ Case ag

Text_ 2 Hvarf ek ein þaðan
 Text_ 1 annspilli frá
 Text á við * lesa
 Text1 varga leifar;
 Text2 gerðiga ek hiúfra

◆ Word leiða Entry leiða
 Place SKS 41.4.VH Combi skal
 Adverb þeygi
 Phrase leiða e-t aldri
 Meaning 一緒に暮らす M_ Cat 8
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject þunngedkona S_ Grm x
 S_ Real グズルーン S_ Type n
 S_ Cat hf S_ Person 3 S_ Num s
 Complement x
 C_ Real x
 C_ Type x C_ Cat x
 Object annarrar ver/ aldri
 O_ Real シグルズ/ 人生
 O_ Type o/o O_ Cat hm/ x O_ Person 3/3
 O_ Num s/s O_ Case ag/ do

Text_ 2 þunngedkona
 Text_ 1 annarrar ver
 Text aldri * leiða;
 Text1 þá mun á hefndom
 Text2 harma minna.)

◆ Word leggðu Entry leggja
 Place GK-I 13.6.VH Combi x

Adverb x
 Phrase leggja munn við-e-t
 Meaning キスする M. Cat 4
 Form imp Tense x Mood imp
 Reflex x A/M m Enclitic -ðu
 Meter f
 Subject -ðu S. Grm x
 S. Real グズルーン S. Type n
 S. Cat hf S. Person 2 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object munn/ grön
 O. Real □/ □駘
 O. Type o/o O. Cat x/x O. Person 3/3
 O. Num s/s O. Case ag/ag

Text. 2 fyr vífs kníám:
 Text. 1 (Líttu á líufan,
 Text * leggðu munn viðgrön,
 Text1 sem þú hálsaðir
 Text2 heilan stilli.)

◆ Word hreytti Entry hreyta
 Place AM 46.4.VH Combi x
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 投げる M. Cat 1
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter m
 Subject hón S. Grm x
 S. Real グズルーン S. Type n
 S. Cat hf S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object þeim gervqllom
 O. Real 首輪
 O. Type o O. Cat x O. Person 3
 O. Num p O. Case do

Text. 2 er hón ekka heyrði,
 Text. 1 hlaðin hálsmeniom,
 Text * hreytti hón þeim gervqllom,
 Text1 slöngði svá silfri
 Text2 at í sundr hruto baugar.

◆ Word hafði Entry hafa
 Place AM 51.3.VH Combi x
 Adverb x
 Phrase hafa e-t í helio
 Meaning 殺す M. Cat 1
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter m
 Subject hón S. Grm x
 S. Real グズルーン S. Type n
 S. Cat hf S. Person 3 S. Num s

Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object þann/ helio
 O. Real 戦士/ 地獄
 O. Type o/o O. Cat hm/x O. Person 3/3
 O. Num s/s O. Case ag/do

Text. 2 Annan réðhón hoggva,
 Text. 1 svá at sá upp reísat,
 Text í helio hón þann * hafði,
 Text1 þeygi henne hendr skulfo.
 Text2

◆ Word hafa Entry hafa
 Place GK-II 34.4.VH Combi mun
 Adverb þó, nauðig
 Phrase x
 Meaning 結婚する M. Cat 5
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject ek S. Grm x
 S. Real グズルーン S. Type n
 S. Cat hf S. Person 1 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object þann
 O. Real アトリ
 O. Type o O. Cat hm O. Person 3
 O. Num s O. Case ag

Text. 2 af konungom
 Text. 1 ok þó af niðiom
 Text nauðig * hafa;
 Text1 verðr eigi mér
 Text2 verr at ynði,

◆ Word ganga Entry ganga
 Place GK-II 27.2.VH Combi Vil
 Adverb eigi
 Phrase ganga með-e-m
 Meaning 結婚する M. Cat 5
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject ek S. Grm x
 S. Real グズルーン S. Type n
 S. Cat hf S. Person 1 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object veri
 O. Real シグルズ以外の戦士
 O. Type o O. Cat hm O. Person 3
 O. Num s O. Case do

Text_2

Text_1 (Vilk eigi ek
Text meðveri * ganga
Text1 né Brynhildar
Text2 bróður eiga;

◆ Word festi Entry festa

Place AM 49.8.VH Combi x
Adverb hvars
Phrase festa hendr
Meaning 手を掛ける M. Cat 1
Form pret Tense pret Mood ind
Reflex x A/M m Enclitic x
Meter x
Subject hón S. Grm x
S. Real グズルーン S. Type n
S. Cat hf S. Person 3 S. Num s
Complement x
C. Real x
C. Type x C. Cat x
Object hendr
O. Real 手
O. Type o O. Cat x O. Person 3
O. Num s O. Case ag

Text_2 ok niðia fígr varði,

Text_1 hæg varat hialdri

Text hvars hón hendr * festi.

Text1

Text2 Dóttir lét Giúka

◆ Word efndi Entry efna

Place AM 104.3.VH Combi x
Adverb x
Phrase x
Meaning 守る M. Cat 2
Form pret Tense pret Mood ind
Reflex x A/M m Enclitic x
Meter m
Subject ítrborin S. Grm x
S. Real グズルーン S. Type n
S. Cat hf S. Person 3 S. Num s
Complement x
C. Real x
C. Type x C. Cat x
Object alt þatz
O. Real 約束
O. Type o O. Cat x O. Person 3
O. Num s O. Case ag

Text_2 Nár varðþá Atli,

Text_1 niðiom stríðæxti,

Text * efndi ítrborin

Text1 alt þatz réðheita;

Text2 fróðvildi Guðrún

◆ Word bella Entry bella

Place GK-II 29.2.VH Combi Máka
Adverb x

Phrase bella glaumi

Meaning 喜ぶ M. Cat 17

Form inf Tense x Mood x

Reflex x A/M m Enclitic x

Meter x

Subject ek S. Grm x

S. Real グズルーン S. Type n

S. Cat hf S. Person 1 S. Num s

Complement x

C. Real x

C. Type x C. Cat x

Object glaumi

O. Real 喜び

O. Type o O. Cat x O. Person 3

O. Num s O. Case do

Text_2

Text_1 (Máka ek, Grím<h>ildr,

Text glaumi * bella

Text1 né vígrisins

Text2 vánir telia,

ブリュンヒルド (英雄詩)

ENTRY

◆ Word sveltaz Entry sveltast

Place OD 19.7.VH Combi x

Adverb at Sigurði

Phrase x

Meaning 死ぬ M. Cat 31

Form inf Tense x Mood x

Reflex refl A/M m Enclitic x

Meter f

Subject hón S. Grm x

S. Real ブリュンヒルド S. Type n

S. Cat v S. Person 3 S. Num s

Complement x

C. Real x

C. Type x C. Cat x

Object x

O. Real x

O. Type x O. Cat x O. Person x

O. Num x O. Case x

Text_2 þat mun á hqlða

Text_1 hvert landa fara,

Text er hón lét * sveltaz

Text1 at Sigurði.

Text2

◆ Word miðlaði Entry miðla

Place SKS 47.7.VH Combi x

Adverb x

Phrase x

Meaning 引き裂く M. Cat 12

Form pret Tense pret Mood ind

Reflex x A/M m Enclitic x

Meter f

Subject x S. Grm x

S_ Real ブリュンヒルド S_ Type c
 S_ Cat v S_ Person 3 S_ Num s
 Complement x
 C_ Real x
 C_ Type x C_ Cat x
 Object sik/ mækis eggjom
 O_ Real ブリュンヒルド/ 刀の刃先
 O_ Type o/o O_ Cat v/x O_ Person 3/3
 O_ Num s/p O_ Case ag/di

Text_2 gullbrynio smó,
 Text_1 vara gott í hug,
 Text áðr sik * miðlaði
 Text1 mækis eggjom.
 Text2

◆ Word glatat Entry glata
 Place HB 4.6.VH Combi hefir
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 殺す M_ Cat 1
 Form past.ps Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter f
 Subject þú S_ Grm x
 S_ Real ブリュンヒルド S_ Type n
 S_ Cat v S_ Person 2 S_ Num s
 Complement x
 C_ Real x
 C_ Type x C_ Cat x
 Object Giúka þornom
 O_ Real グンナル, ホグニ
 O_ Type o O_ Cat hm O_ Person 3
 O_ Num p O_ Case do

Text_2 í heim borin;
 Text_1 þú hefir Giúka
 Text um * glatat þornom
 Text1 ok búi þeira
 Text2 brugðit góðo.)

◆ Word gefaz Entry gefast
 Place SKS 37.6.VH Combi x
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 結婚する M_ Cat 5
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex rec A/M m Enclitic x
 Meter f
 Subject ek S_ Grm x
 S_ Real ブリュンヒルド S_ Type n
 S_ Cat v S_ Person 1 S_ Num s
 Complement x
 C_ Real x
 C_ Type x C_ Cat x
 Object x
 O_ Real x
 O_ Type x O_ Cat x O_ Person x
 O_ Num x O_ Case x

Text_2 hqfn um deila,
 Text_1 gull né iarðir,
 Text nema ek * gefaz létak,
 Text1 ok engi <h>lut
 Text2 auðins fiár,

◆ Word gœla Entry gœla
 Place SKS 9.3.VH Combi verð
 Adverb af grimom hug
 Phrase x
 Meaning 喜ばせる M_ Cat 12
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter f
 Subject ek S_ Grm x
 S_ Real ブリュンヒルド S_ Type n
 S_ Cat v S_ Person 1 S_ Num s
 Complement x
 C_ Real x
 C_ Type x C_ Cat x
 Object mik
 O_ Real ブリュンヒルド
 O_ Type o O_ Cat v O_ Person 1
 O_ Num s O_ Case ag

Text_2 (Vqn geng ek vilia,
 Text_1 vers ok beggia,
 Text verðek mik * gœla
 Text1 af grimom hug.)
 Text2

MEANING

◆ Word Sefr Entry sofa
 Place GRP 15.1.VH Combi x
 Adverb á fialli, eptir bana Helga
 Phrase x
 Meaning 眠っている M_ Cat 31
 Form pres Tense pres Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject fylkis dóttir biqrt í brynio S_ Grm x
 S_ Real ブリュンヒルド S_ Type n
 S_ Cat v S_ Person 3 S_ Num s
 Complement x
 C_ Real x
 C_ Type x C_ Cat x
 Object x
 O_ Real x
 O_ Type x O_ Cat x O_ Person x
 O_ Num x O_ Case x

Text_2 ævi minnar?)
 Text_1
 Text (* Sefr á fialli
 Text1 fylkis dóttir
 Text2 biqrt í brynio,

◆ Word sofnoð Entry sofa
 Place SD 2.2.VH Combi var

Adverb lengi
 Phrase x
 Meaning 眠っている M. Cat 31
 Form past.ps Tense x Mood x
 Reflex x A/M a Enclitic x
 Meter l
 Subject ek S. Grm x
 S. Real ブリュンヒルド S. Type n
 S. Cat v S. Person 1 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object x
 O. Real x
 O. Type x O. Cat x O. Person x
 O. Num x O. Case x

Text. 2

Text. 1 (Lengi ek svaf,
 Text lengi ek *sofnoðvar,
 Text1 lqng ero lýða læ;
 Text2 Óðinn því veldr

◆ Word fncæsti Entry fncæsa

Place GK-I 27.6.VH Combi x
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 吹き出す M. Cat 1
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject x S. Grm x
 S. Real ブリュンヒルド S. Type c
 S. Cat v S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object eitri
 O. Real 毒
 O. Type o O. Cat x O. Person 3
 O. Num s O. Case do

Text. 2 Buðla dóttur

Text. 1 eldr ór augom,
 Text eitri *fncæsti,
 Text1 er hón sár um leit
 Text2 á Sigurði.

◆ Word geta Entry geta

Place OD 16.2.VH Combi x
 Adverb x
 Phrase geta hiálm
 Meaning ヴァルキュリヤになる M. Cat 10
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject Brynhildi S. Grm x
 S. Real ブリュンヒルド S. Type o
 S. Cat v S. Person 3 S. Num s

Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object hiálm
 O. Real 兜
 O. Type o O. Cat x O. Person 3
 O. Num s O. Case ag

Text. 2

Text. 1 En hann Brynhildi
 Text baðhiálm *geta,
 Text1 hana kvaðhann óskmey
 Text2 verða skyldo.

◆ Word skipa Entry skipa

Place GRP 49.4.VH Combi Mun
 Adverb fyr reiði, né, af oftrega, allvel
 Phrase skipa viðe-t
 Meaning あしらう M. Cat 2
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject rík brúðr S. Grm x
 S. Real ブリュンヒルド S. Type n
 S. Cat v S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object þik
 O. Real シグルズ
 O. Type o O. Cat hm O. Person 2
 O. Num s O. Case ag

Text. 2 rík brúðr viðþik

Text. 1 né af oftrega
 Text allvel *skipa;
 Text1 viðr þú góðri
 Text2 grand aldregi,

ENTRY + MEANING

◆ Word vega Entry vega

Place SD C.PH Combi skyldo
 Adverb aldri, síðan, í orrosto
 Phrase x
 Meaning 与える M. Cat 13
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject hana S. Grm x
 S. Real ブリュンヒルド S. Type o
 S. Cat v S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object sigr
 O. Real 勝利
 O. Type o O. Cat x O. Person 3
 O. Num s O. Case ag

Text_2 er vætr engi vildi þiggja. Sigrdrífa feldi
Hiálm-Gunnar
Text_1 í orrostonni. En Óðinn stakk hana svefnþorni
í hefnd
Text þess ok kvaðhana aldri skyldo síðan sigr *
vega í orrosto
Text1 ok kvaðhana giptaz skyldo. (En ek sagðak
hánom, at ek
Text2 strengðak heit þar í mót at giptaz øngom
þeim manne

◆ Word rekia Entry rekja

Place HB 1.6.VH Combi x
Adverb x
Phrase x
Meaning 織る M_Cat 3
Form inf Tense x Mood x
Reflex x A/M m Enclitic x
Meter x
Subject þér S_Grm x
S_Real ブリュンヒルド S_Type d
S_Cat v S_Person 2 S_Num s
Complement x
C_Real x
C_Type x C_Cat x
Object borða
O_Real 布
O_Type o O_Cat x O_Person 3
O_Num s O_Case ag

Text_2 garða mína;
Text_1 betr semði þér
Text borða at *rekia
Text1 heldr en vitia
Text2 vers annarrar.

◆ Word rakði Entry rekja

Place OD 17.2.VH Combi x
Adverb í búi
Phrase rekja borða
Meaning 織る M_Cat 3
Form pret Tense pret Mood ind
Reflex x A/M m Enclitic x
Meter x
Subject Brynhildr S_Grm x
S_Real ブリュンヒルド S_Type n
S_Cat v S_Person 3 S_Num s
Complement x
C_Real x
C_Type x C_Cat x
Object borða
O_Real 織物
O_Type o O_Cat x O_Person 3
O_Num s O_Case ag

Text_2
Text_1 Brynhildr í búi
Text borða *rakði,
Text1 hafði hón lýði
Text2 ok lōnd um sik;

◆ Word strengði Entry strengja

Place GK-I 27.2.VH Combi x
Adverb x
Phrase x
Meaning 強くなる M_Cat 10
Form pret Tense pret Mood ind
Reflex x A/M m Enclitic x
Meter f
Subject hón S_Grm x
S_Real ブリュンヒルド S_Type n
S_Cat v S_Person 3 S_Num s
Complement x
C_Real x
C_Type x C_Cat x
Object elvi
O_Real 力
O_Type o O_Cat x O_Person 3
O_Num s O_Case do

Text_2
Text_1 Stoðhón und stóð,
Text *strengði hón elvi;
Text1 brann Brynhildi
Text2 Buðla dóttur

◆ Word ræð Entry ráða

Place SD 22.1.VH Combi x
Adverb it fyrsta
Phrase x
Meaning 与える M_Cat 13
Form pres Tense pres Mood ind
Reflex x A/M m Enclitic x
Meter x
Subject ek S_Grm x
S_Real ブリュンヒルド S_Type n
S_Cat v S_Person 1 S_Num s
Complement x
C_Real x
C_Type x C_Cat x
Object þat at+/ þér
O_Real 節/ シグルズ
O_Type g/o O_Cat y/hm O_Person x/3
O_Num x/s O_Case x/do

Text_2 svá lengi sem ek lifi).
Text_1
Text (þat *ræðek þér it fyrsta,
Text1 at þú viðfræendr þína
Text2 vammalaust verir;

þat ræðek þér it のパターンになっているため他の例は省略。

◆ Word lék Entry leika

Place SKS 39.3.VH Combi x
 Adverb meirr
 Phrase leika e-m í mun
 Meaning 望む M. Cat 29
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject mér S. Grm x
 S. Real ブリュンヒルド S. Type d
 S. Cat v S. Person 1 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object mun/ þiggia+
 O. Real 考え/ 節
 O. Type o/ g O. Cat x/ y O. Person 3/ x
 O. Num s/ x O. Case do/ x

Text_2 Létom síga
 Text_1 sáttmál okkor,
 Text * lék mér meirr í mun
 Text1 meiðmar þiggia,
 Text2 bauga rauða

◆ Word Hafa Entry hafa
 Place SKS 6.5.VH Combi skal
 Adverb x
 Phrase hafa e-t sér á armi
 Meaning 抱きしめる M. Cat 1
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject ek S. Grm x
 S. Real ブリュンヒルド S. Type n
 S. Cat v S. Person 1 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object Sigurðmög frumungan/ mér/ armi
 O. Real シグルズ/ ブリュンヒルド/ 腕
 O. Type o/o/o O. Cat hm/ v/ x O. Person
 3/1/3
 O. Num s/s/s O. Case ag/ do/ do

Text_2 nam hón svá bert
 Text_1 um at mælaz:
 Text (* Hafa skal ek Sigurð
 Text1 eða þó sveltí,
 Text2 mög frumungan

シグルーン (英雄詩)

MEANING

◆ Word kíosa Entry kjósa
 Place HH-II 29.4.VH Combi mynda
 Adverb nú
 Phrase x
 Meaning 魔法で呼び戻す M. Cat 11

Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject ek S. Grm x
 S. Real シグルーン S. Type n
 S. Cat v S. Person 1 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object Lifna
 O. Real 生きている人
 O. Type o O. Cat x O. Person 3
 O. Num p O. Case ag

Text_2 Hildir hefr þú oss verit;
 Text_1 vinnat skiöldungar sköppom).
 Text (Lifna mynda ek nú * kíosa,
 Text1 er liðnir ero,
 Text2 ok knætta ek þér þó í faðmi felaz).

◆ Word svefia Entry svefja
 Place HH-II 42.10.VH Combi skyldir
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 和らげる M. Cat 12
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter f
 Subject þú S. Grm x
 S. Real シグルーン S. Type n
 S. Cat v S. Person 2 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object sárdropa
 O. Real 血
 O. Type o O. Cat x O. Person 3
 O. Num p O. Case ag

Text_2 döglingr baðþik
 Text_1 at þú sárdropa
 Text * svefia skyldir).
 Text1
 Text2

ENTRY + MEANING

◆ Word vanntattu Entry vinna
 Place HH-II 28.5.VH Combi x
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 止める M. Cat 12
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic -attu
 Meter f
 Subject -tu S. Grm x
 S. Real シグルーン S. Type n
 S. Cat v S. Person 2 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x

Object vígi
 O_ Real 戦い
 O_ Type o O_ Cat x O_ Person 3
 O_ Num s O_ Case do

Text_2 niðiar þínir,
 Text_1 at nám orðnir;
 Text * vanntattu vígi,
 Text1 var þér þat skapat,
 Text2 at þú at rógi

アトリ (英雄詩)

ENTRY

◆ Word rakðiz Entry rekjast
 Place AM 90.2.VH Combi x
 Adverb x
 Phrase rekjast ór svefni
 Meaning 目覚める M_ Cat 31
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex refl A/M m Enclitic x
 Meter m
 Subject x S_ Grm x
 S_ Real アトリ S_ Type c
 S_ Cat hm S_ Person 3 S_ Num s
 Complement x
 C_ Real x
 C_ Type x C_ Cat x
 Object svefni
 O_ Real 眠り
 O_ Type o O_ Cat x O_ Person 3
 O_ Num s O_ Case do

Text_2
 Text_1 Rǫskr tók at rœða,
 Text * rakðiz ór svefni,
 Text1 kendi brátt benia,
 Text2 bandz kvaðhann þorðf ønga:

◆ Word nýta Entry nýta
 Place GK-II 42.8.VH Combi skyldak
 Adverb n<a>uðigr
 Phrase x
 Meaning 食べる M_ Cat 1
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter f
 Subject ek S_ Grm x
 S_ Real アトリ S_ Type n
 S_ Cat hm S_ Person 1 S_ Num s
 Complement x
 C_ Real x
 C_ Type x C_ Cat x
 Object ná<i>
 O_ Real 狼の死体
 O_ Type o O_ Cat lj O_ Person 3
 O_ Num s O_ Case do

Text_2 at hræom orðit,
 Text_1 n<a>uðigr ná<i>
 Text * nýta ek skyldak.)
 Text1
 Text2 (þar muno seggir

◆ Word melta Entry melta
 Place AK 38.5.VH Combi knátto
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 消化する M_ Cat 12
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter f
 Subject -to S_ Grm x
 S_ Real アトリ S_ Type n
 S_ Cat hm S_ Person 2 S_ Num s
 Complement x
 C_ Real x
 C_ Type x C_ Cat x
 Object manna valbráðir
 O_ Real 死肉
 O_ Type o O_ Cat x O_ Person 3
 O_ Num p O_ Case ag

Text_2 hiqrto hrædreyrog
 Text_1 viðhunang of tuggin;
 Text * melta knátto, móðugr,
 Text1 manna valbráðir,
 Text2 eta at qlkrásom

◆ Word hrinkto Entry hrinkja
 Place GK-3 5.5.VH Combi x
 Adverb at brœðrom, at brynioðom
 Phrase x
 Meaning 奪う M_ Cat 1
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic -to
 Meter x
 Subject -to S_ Grm x
 S_ Real アトリ S_ Type n
 S_ Cat hm S_ Person 2 S_ Num s
 Complement x
 C_ Real x
 C_ Type x C_ Cat x
 Object mik
 O_ Real グズルーン
 O_ Type o O_ Cat hf O_ Person 1
 O_ Num s O_ Case ag

Text_2 lifa þeir ne einir
 Text_1 þriggia tega manna;
 Text * hrinkto mik at brœðrom
 Text1 ok at brynioðom,
 Text2 hrinkto mik at qllom

◆ Word hrinkto Entry hrinkja
 Place GK-3 5.7.VH Combi x
 Adverb at qllom hqfuðniðiom

Phrase x
 Meaning 解う M. Cat 1
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic -to
 Meter f
 Subject -to S. Grm x
 S. Real アトリ S. Type n
 S. Cat hm S. Person 2 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object mik
 O. Real グズルーン
 O. Type o O. Cat hf O. Person 1
 O. Num s O. Case ag

Text. 2 hrinkto mik at brœðrom
 Text. 1 ok at brynioðom,
 Text * hrinkto mik at qlom
 Text1 hqfuðniðiom.
 Text2

◆ Word greipt Entry greipa
 Place AM 86.11.VH Combi x
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 行う M. Cat 1
 Form past.ps Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter m
 Subject x S. Grm x
 S. Real アトリ S. Type c
 S. Cat hm S. Person 2 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object glœp stóran
 O. Real ひどいこと
 O. Type o O. Cat x O. Person 3
 O. Num s O. Case ag

Text. 2 nú hefir þú enn aukit
 Text. 1 þat er nú áðan frágom,
 Text * greipt glœp stóran,
 Text1 gert hefir þú pitt erfl.)
 Text2

MEANING

◆ Word hóftu Entry hefja
 Place AM 97.4.VH Combi x
 Adverb þó, stórum
 Phrase hefja stórum
 Meaning 尊大である M. Cat 26
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic -tu
 Meter m
 Subject -tu S. Grm x
 S. Real アトリ S. Type n
 S. Cat hm S. Person 2 S. Num s
 Complement x
 C. Real x

C. Type x C. Cat x
 Object x
 O. Real x
 O. Type x O. Cat x O. Person x
 O. Num x O. Case x

Text. 2 þótt ek þat lítt rekia;
 Text. 1 heldr var ek hœg sialdan,
 Text * hóftu þó stórum;
 Text1 bqrðuz ér brœðr ungir,
 Text2 báruz róg milli;

◆ Word varnaðit Entry varna
 Place AK 42.4.VH Combi x
 Adverb x
 Phrase varna viðe-m
 Meaning 警戒する M. Cat 2
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic -t
 Meter m
 Subject hann S. Grm x
 S. Real アトリ S. Type n
 S. Cat hm S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object Guðrúno
 O. Real グズルーン
 O. Type o O. Cat hf O. Person 3
 O. Num s O. Case do

Text. 2 móðan hafði hann sik drukkit,
 Text. 1 vápñ hafði hann ekki,
 Text * varnaðit hann viðGuðrúno;
 Text1 opt var sá leikr betri
 Text2 þá er þau lint skyldo

ENTRY + MEANING

◆ Word áttir Entry eiga
 Place AK 31.2.VH Combi ávarða, nefnda
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 完了 M. Cat 40
 Form pres Tense pres.p Mood ind
 Reflex x A/M a Enclitic x
 Meter x
 Subject þú S. Grm x
 S. Real アトリ S. Type n
 S. Cat hm S. Person 2 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object x
 O. Real x
 O. Type x O. Cat x O. Person x
 O. Num x O. Case x

Text_2

Text_1 (Svá gangi þér, Atli,
Text sem þú við Gunnar *áttir
Text1 eiða opt um svarða
Text2 ok ár of nefnda,

◆ Word bera Entry bera

Place SKS 33.7.VH Combi mun

Adverb æ

Phrase x

Meaning b e M_Cat 25

Form inf Tense x Mood x

Reflex x A/M m Enclitic x

Meter x

Subject hann S_Grm x

S_Real アトリ S_Type n

S_Cat hm S_Person 3 S_Num s

Complement ykkar qnd síðari afl it meira

C_Real 一番強い

C_Type a C_Cat x

Object x

O_Real x

O_Type x O_Cat x O_Person x

O_Num x O_Case x

Text_2 hann mun ykkar

Text_1 qnd síðari

Text ok æ* bera

Text1 afl it meira.

Text2

◆ Word mátt Entry mega

Place AM 60.9.VH Combi valda

Adverb x

Phrase x

Meaning 助動詞 M_Cat 80

Form pres Tense pres Mood ind

Reflex x A/M a Enclitic x

Meter x

Subject þú S_Grm x

S_Real アトリ S_Type n

S_Cat hm S_Person 2 S_Num s

Complement x

C_Real x

C_Type x C_Cat x

Object x

O_Real x

O_Type x O_Cat x O_Person x

O_Num x O_Case x

Text_2 meðan heilir várom,

Text_1 nú erom svá sárir

Text at þú * mátt siálfr valda.)

Text1

Text2 Beiti þat mælti

◆ Word talði Entry telja

Place SKS 37.12.VH Combi x

Adverb x

Phrase x

Meaning 支払う M_Cat 13

Form pret Tense pret Mood ind

Reflex x A/M m Enclitic x

Meter x

Subject x S_Grm x

S_Real アトリ S_Type c

S_Cat hm S_Person 3 S_Num s

Complement x

C_Real x

C_Type x C_Cat x

Object mér/ a<u>ra

O_Real ブリュンヒルド/ 財産

O_Type o/o O_Cat v/x O_Person 1/3

O_Num s/s O_Case do/ag

Text_2 eigo seldi

Text_1 ok mér ióðungri

Text a<u>ra * talði.

Text1

Text2 þá var á hvgrfon

◆ Word stríða Entry stríða

Place HM 8.1.VH Combi x

Adverb x

Phrase stríða at e-m

Meaning 引き起こす M_Cat 12

Form inf Tense x Mood x

Reflex x A/M m Enclitic x

Meter x

Subject Atla S_Grm x

S_Real アトリ S_Type o

S_Cat hm S_Person 3 S_Num s

Complement x

C_Real x

C_Type x C_Cat x

Object Erps morði, Eitils aldragi

O_Real エルプとエイトリの死

O_Type o O_Cat onh O_Person 3

O_Num s O_Case do

Text_2 Gunnarr þér svá vildi.

Text_1

Text Atla þóttiz þú * stríða

Text1 at Erps morði

Text2 ok at Eitils aldragi,

◆ Word sté Entry stíga

Place AM 68.2.VH Combi x

Adverb þá

Phrase stíga um e-t

Meaning 殺す M_Cat 1

Form pret Tense pret Mood ind

Reflex x A/M m Enclitic x

Meter m

Subject hann S_Grm x

S_Real アトリ S_Type n

S_Cat hm S_Person 3 S_Num s

Complement x

C_Real x

C_Type x C_Cat x
 Object báða
 O_Real グンナル, ホグニ
 O_Type o O_Cat hm O_Person 3
 O_Num p O_Case ag

Text_2
 Text_1 Stórr þóttiz Atli,
 Text * sté hann um þá báða,
 Text1 ho<r>skri harm sagði
 Text2 ok réðheldr at bregða:

◆ Word sofa Entry sofa
 Place SKS 60.6.VH Combi mun
 Adverb x
 Phrase sofa lífi
 Meaning 死ぬ M_Cat 31
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter f
 Subject Atli S_Grm x
 S_Real アトリ S_Type n
 S_Cat hm S_Person 3 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object lífi
 O_Real 命
 O_Type o O_Cat x O_Person 3
 O_Num s O_Case do

Text_2 qndo týna,
 Text_1 sælo sinni
 Text ok * sofa lífi,
 Text1 þvíat hánom Guðrún
 Text2 grýmir á beð

◆ Word reifa Entry reifa
 Place AM 13.6.VH Combi mun
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 喜ばせる M_Cat 12
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject gramr S_Grm x
 S_Real アトリ S_Type n
 S_Cat hm S_Person 3 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object x/ gulli glóðrauðo
 O_Real グンナル, ホグニ/ 黄金
 O_Type c/o O_Cat hm/x O_Person x/3
 O_Num x/s O_Case x/di

Text_2 nema launa eigim;
 Text_1 okr mun gramr gulli
 Text * reifa glóðrauðo,
 Text1 óumk ek aldregi,
 Text2 þótt vér ógn fregnim.)

◆ Word leifa Entry leifa
 Place AM 83.6.VH Combi x
 Adverb ekki
 Phrase x
 Meaning 残す M_Cat 11
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject -tu S_Grm x
 S_Real アトリ S_Type n
 S_Cat hm S_Person 2 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object x
 O_Real x
 O_Type x O_Cat x O_Person x
 O_Num x O_Case x

Text_2 sagðag at kálfs væri;
 Text_1 einn þú því ollir,
 Text ekki réttu * leifa,
 Text1 töggu tíðliga,
 Text2 trúðir vel íqxlom.

◆ Word bæta Entry bæta
 Place AM 72.8.VH Combi mundo
 Adverb aldregi
 Phrase bæta bana e-s
 Meaning 殺す M_Cat 1
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter m
 Subject -do S_Grm x
 S_Real アトリ S_Type n
 S_Cat hm S_Person 2 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object bana/ mér brœðra
 O_Real 死/ グンナル, ホグニ
 O_Type o/o O_Cat x/hm O_Person 3/3
 O_Num s/p O_Case ag/g

Text_2 gulli ok hálsmeniom;
 Text_1 bana mundo mér brœðra
 Text * bæta aldregi,
 Text1 né vinna þess ekki
 Text2 at mér vel þikki.

ヴォルンド (英雄詩)

MEANING

◆ Word herðak Entry herða
 Place VKV 18.5.VH Combi x
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 鍛える M. Cat 1
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic -k
 Meter m
 Subject ek S. Grm x
 S. Real ヴォルンド S. Type n
 S. Cat hm S. Person 1 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object er
 O. Real 刀
 O. Type r O. Cat x O. Person x
 O. Num x O. Case x

Text. 2 þat er ek hvesta
 Text. 1 sem ek hagast kunna,
 Text ok ek * herðak
 Text1 sem mér högst þótti;
 Text2 sá er mér fránn mækir

◆ Word verða Entry verða
 Place VKV 29.2.VH Combi x
 Adverb Vel
 Phrase verða á e-m
 Meaning 回復する M. Cat 10
 Form pres Tense pres Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter m
 Subject ek S. Grm x
 S. Real ヴォルンド S. Type n
 S. Cat hm S. Person 1 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object fitiom
 O. Real 足
 O. Type o O. Cat x O. Person 3
 O. Num p O. Case do

Text. 2
 Text. 1 (Vel ek), kvaðVqlundr,
 Text (* verða ek á fitiom,
 Text1 þeim er mik Níðaðar
 Text2 námo rekkar!)

◆ Word hvesta Entry hvessa
 Place VKV 18.3.VH Combi x
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 研ぐ M. Cat 1
 Form pret Tense pret Mood ind

Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter m
 Subject ek S. Grm x
 S. Real ヴォルンド S. Type n
 S. Cat hm S. Person 1 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object er
 O. Real 刀
 O. Type r O. Cat x O. Person x
 O. Num x O. Case x

Text. 2 (Skinn Níðaði
 Text. 1 sverðá linda,
 Text þat er ek * hvesta
 Text1 sem ek hagast kunna,
 Text2 ok ek herðak

◆ Word sló Entry slá
 Place VKV 5.3.VH Combi x
 Adverb viðgimfástan
 Phrase x
 Meaning はめ込む M. Cat 11
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject Hann S. Grm x
 S. Real ヴォルンド S. Type n
 S. Cat hm S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object gull rautt
 O. Real 黄金
 O. Type o O. Cat x O. Person 3
 O. Num s O. Case ag

Text. 2 en einn Vqlundr
 Text. 1 sat í Úlfðqlom.
 Text Hann * sló gull rautt
 Text1 viðgimfástan,
 Text2 lukði hann alla

◆ Word bæti Entry bæta
 Place VKV 27.1.VH Combi x
 Adverb svá
 Phrase x
 Meaning なおす M. Cat 12
 Form pres Tense pres Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter m
 Subject ek S. Grm x
 S. Real ヴォルンド S. Type n
 S. Cat hm S. Person 1 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object brest á gull

O_ Real 割れ目
 O_ Type o O_ Cat x O_ Person 3
 O_ Num s O_ Case ag

Text_ 2

Text_ 1 <K Vqlundr kvað:>

Text (Ek * bæti svá

Text1 brest á gulli,

Text2 at feðr þínom

ENTRY + MEANING

◆ Word sló Entry slá
 Place VKV 25.7.VH Combi x
 Adverb ór tgnnom tveggia þeira
 Phrase x
 Meaning つくる M_ Cat 3
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter m
 Subject hann S_ Grm x
 S_ Real ヴォルンド S_ Type n
 S_ Cat hm S_ Person 3 S_ Num s
 Complement x
 C_ Real x
 C_ Type x C_ Cat x
 Object brióstrkinglor
 O_ Real 首飾り
 O_ Type o O_ Cat x O_ Person 3
 O_ Num p O_ Case ag

Text_ 2 en ór tgnnom

Text_ 1 tveggia þeira

Text * sló hann brióstrkinglor,

Text1 sendi Bqðvildi.

Text2

◆ Word hófz Entry hefjast
 Place VKV 29.6.VH Combi x
 Adverb at lopti
 Phrase x
 Meaning 飛び上がる M_ Cat 6
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter m
 Subject Vqlundr S_ Grm x
 S_ Real ヴォルンド S_ Type n
 S_ Cat hm S_ Person 3 S_ Num s
 Complement x
 C_ Real x
 C_ Type x C_ Cat x
 Object x
 O_ Real x
 O_ Type x O_ Cat x O_ Person x
 O_ Num x O_ Case x

Text_ 2 námo rekkar!)

Text_ 1 Hlæiandi Vqlundr

Text * hófz at lopti;

Text1 grátandi Bqðvildir

Text2 gekk ór eyio,

◆ Word hófz Entry hefjast
 Place VKV 38.2.VH Combi x
 Adverb at lopti
 Phrase x
 Meaning 飛び上がる M_ Cat 6
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter m
 Subject Vqlundr S_ Grm x
 S_ Real ヴォルンド S_ Type n
 S_ Cat hm S_ Person 3 S_ Num s
 Complement x
 C_ Real x
 C_ Type x C_ Cat x
 Object x
 O_ Real x
 O_ Type x O_ Cat x O_ Person x
 O_ Num x O_ Case x

Text_ 2

Text_ 1 Hlæiandi Vqlundr

Text * hófz at lopti,

Text1 en ókátr Niðuðr

Text2 sat þá eptir.

スヴァーヴァ (英雄詩)

ENTRY + MEANING

◆ Word vísaði Entry vísa
 Place HHV E.PH Combi x
 Adverb x
 Phrase vísa e-m e-t til
 Meaning 送る M_ Cat 13
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject Sváva S_ Grm x
 S_ Real スヴァーヴァ S_ Type n
 S_ Cat v S_ Person 3 S_ Num s
 Complement x
 C_ Real x
 C_ Type x C_ Cat x
 Object hánom/ er
 O_ Real ヘルギ/ 刀
 O_ Type o/ r O_ Cat hm/ x O_ Person 3/ x
 O_ Num s/ x O_ Case do/ x

Text_ 2 Higrvarðr svaraði at hann myndi fá liðHelga,
 ef hann

Text_ 1 vill hefna móðurföður síns. Þá sótti Helgi
 sverðit er Sváva

Text * vísaði hánom til. Þá fór h=an=n ok Atli
 ok feldo Hróðmar

Text1 ok unno mrg þrekvirkir. Hann drap Hata
 iqtun er hann

Text2 sat á bergi nøkkoro. Helgi ok Atli lágo
 skipom í Hatafirði.

◆ Word festi Entry festa
 Place HHV 26.7.VH Combi x
 Adverb svá
 Phrase x
 Meaning 守る M. Cat 2
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter f
 Subject hón S. Grm x
 S. Real スヴァーヴァ S. Type n
 S. Cat v S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object yðarn flota
 O. Real 船
 O. Type o O. Cat x O. Person 3
 O. Num p O. Case ag

Text_2 mér þótti afli bera;
 Text_1 hér sté hón land af legi
 Text ok * festi svá yðarn flota;
 Text1 hón ein því veldr,
 Text2 er ek eigi mál

ギルヴィ王 (「ギルヴィの惑わし」)

MEANING

◆ Word brá Entry bregða
 Place GYLFG 2.6.P Combi x
 Adverb x
 Phrase bregða á sik líki e-s
 Meaning 変装する M. Cat 10
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject Hann S. Grm x
 S. Real ギルヴィ王 S. Type n
 S. Cat k S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object gamals mannz líki
 O. Real 老人の姿
 O. Type o O. Cat x O. Person 3
 O. Num s O. Case do

Text_2 vera af eðli síálfra þeira, eða myndi því valda
 goðmagn
 Text_1 þau er þeir blótuðu. Hann byriaði ferðsína til
 Ásgarðz
 Text ok fór meðlaun ok * brá á sik gamals mannz
 líki ok dulðiz
 Text1 svá. En æsir vóro því visare at þeir hfðu
 spádóm, ok sá
 Text2 þeir ferðhans fyrr en hann kom, ok gerðu í
 móti honum

◆ Word dulðiz Entry dyljast
 Place GYLFG 2.6.P Combi x
 Adverb svá
 Phrase x
 Meaning 変装する M. Cat 10
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex refl A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject Hann S. Grm x
 S. Real ギルヴィ王 S. Type n
 S. Cat k S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object x
 O. Real x
 O. Type x O. Cat x O. Person x
 O. Num x O. Case x

Text_2 vera af eðli síálfra þeira, eða myndi því valda
 goðmagn
 Text_1 þau er þeir blótuðu. Hann byriaði ferðsína til
 Ásgarðz
 Text ok fór meðlaun ok brá á sik gamals mannz
 líki ok * dulðiz
 Text1 svá. En æsir vóro því visare at þeir hfðu
 spádóm, ok sá
 Text2 þeir ferðhans fyrr en hann kom, ok gerðu í
 móti honum

◆ Word síá Entry sjá
 Place GYLFG 2.10.P Combi mátti
 Adverb varla
 Phrase sjá yfir
 Meaning 上を見る M. Cat 2
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject hann S. Grm x
 S. Real ギルヴィ王 S. Type n
 S. Cat k S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object hana
 O. Real 高い館
 O. Type o O. Cat ong O. Person 3
 O. Num s O. Case ag

Text_2 þeir ferðhans fyrr en hann kom, ok gerðu í
 móti honum
 Text_1 sionhverfingar. En er hann kom inn í
 borgina, þá sá hann
 Text þar háfa holl, svá at varla mátti hann * síá
 ifr hana. Þak
 Text1 hennar var lagt gyltum skiöldum svá sem
 spánþak. Svá
 Text2 segir Þjóðólfr enn hvinnverski at Valholl var
 skiöldum

ENTRY + MEANING

- ◆ Word marka Entry marka
 Place GYLFG 22.7.P Combi mátpú
 Adverb þar eptir
 Phrase x
 Meaning 理解する M. Cat 29
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject -þú S. Grm x
 S. Real ギュルグイ王 S. Type n
 S. Cat k S. Person 2 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object hans [fagrð], bæði <á> hár ok á líki
 O. Real バルドルの髪と体の美しさ
 O. Type x O. Cat ong O. Person 3

O. Hann er svá fagr álitum ok biartr svá at lýsir
 Num af honum,
 s O.
 Case
 ag
 Text. 2
 Text. 1 ok eitt gras er svá hvítt at iafnat er til Balldr
 brár, þat
 Text er allra grasa hvítaz. Ok þar eptir mátpú *
 marka hans
 Text1 [fegrð], bæði <á> hár ok á líki. Hann er vit-
 raztr ásanna
 Text2 ok fegrz=t= tal=a=ðr ok líknsamaztr. En sú
 náttúra fylgir

インギヤルド (「ユングリング・サガ」)

MEANING

- ◆ Word brendi Entry brenna
 Place YS 39.5.P Combi x
 Adverb meðgllu liði sínu
 Phrase brenna inni
 Meaning 焼き殺す M. Cat 12
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject Ingialdr konungr S. Grm x
 S. Real インギヤルド S. Type n
 S. Cat k S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object x
 O. Real グランマルとヒョールヴァルズ
 O. Type c O. Cat k O. Person x
 O. Num x O. Case x

Text. 2 hans, at taka veizlu í ey þeiri, er Sili heitir,
 at búum sínum.
 Text. 1 Ok þá er þeir vǫru at veizlunni, kǫmr þar In-
 gialdr konungr
 Text meðher sinn á einni nótt ok tók hús á þeim
 ok * brendi
 Text1 þá inni meðgllu liði sínu. Eptir þat lagði hann
 undir sik
 Text2 ríki þat allt, er átt hǫfðu konungar, ok setti
 yfir hǫfðingia.

エギル (「ユングリング・サガ」)

ENTRY

- ◆ Word hleypði Entry hleypa
 Place YS 26.45.P Combi x
 Adverb í skóginn, frá gllum mǫnnum
 Phrase hleypa eptir
 Meaning 追いかける M. Cat 7
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject Hann S. Grm x
 S. Real エギル S. Type n
 S. Cat k S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object x
 O. Real x
 O. Type x O. Cat x O. Person x
 O. Num x O. Case x

Text. 2 um daga optliga á markir dýr at veiða. Þat
 var eitt sinn,
 Text. 1 at hann var riðinn á veiðar meðmenn sína.
 Hann hafði
 Text elt dýr eitt lengi ok * hleypði eptir í skóginn
 frá gllum
 Text1 mǫnnum. Þá verðr hann varr viðgriðunginn
 ok reiðtil
 Text2 ok vill drepa hann. Griðungr snýr í móti, ok
 kom konungr

MEANING

- ◆ Word snerisk Entry snúast
 Place YS 26.17.P Combi x
 Adverb x
 Phrase snúast til e-s
 Meaning 転じる M. Cat 4
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex refl A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject hann S. Grm x
 S. Real エギル S. Type n
 S. Cat k S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x

C_Type x C_Cat x
 Object viðtöku
 O_Real 反撃
 O_Type o O_Cat x O_Person 3
 O_Num s O_Case ag

Text_2 kom þar Tunni meðliði sínu ok hlióp á þá óvara ok
 Text_1 drápu liðmikit af konungi. En er Egill konungr varð
 Text varr viðófrið, þá * snerisk hann til viðtöku, setti upp merki
 Text1 sitt, en liðsflyði mart frá honum. Þeir Tunni sóttu at
 Text2 diarfliga. Sá þá Egill konungr engan annan sinn kost en

◆ Word riðinn Entry riða

Place YS 26.44.P Combi var
 Adverb á veiðar, meðmenn sína
 Phrase x
 Meaning 乗り入れる M_Cat 8
 Form past.ps Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x

Subject hann S_Grm x
 S_Real エギル S_Type n
 S_Cat k S_Person 3 S_Num s

Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x

Object x
 O_Real x
 O_Type x O_Cat x O_Person x
 O_Num x O_Case x

Text_2 viðmenn. Egill konungr var veiðimaðr mikill; hann reið
 Text_1 um daga optliga á markir dýr at veiða. Þat var eitt sinn,
 Text at hann var * riðinn á veiðar meðmenn sína. Hann hafði
 Text1 elt dýr eitt lengi ok hleypði eptir í skóginn frá qllum
 Text2 mǫnnnum. Þá verðr hann varr viðgriðunginn ok reiðtil

ENTRY + MEANING

◆ Word kom Entry koma

Place YS 26.47.P Combi x
 Adverb x
 Phrase koma e-m á e-t
 Meaning 投げる M_Cat 1
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x

Subject konungr S_Grm x
 S_Real エギル S_Type n
 S_Cat k S_Person 3 S_Num s

Complement x

C_Real x
 C_Type x C_Cat x

Object lagi/ hann

O_Real 横/ 牛

O_Type o/o O_Cat x/lk O_Person 3/3
 O_Num s/s O_Case do/ag

Text_2 elt dýr eitt lengi ok hleypði eptir í skóginn frá qllum
 Text_1 mǫnnnum. Þá verðr hann varr viðgriðunginn ok reiðtil
 Text ok vill drepa hann. Griðungr snýr í móti, ok * kom konungr
 Text1 lagi á hann, ok skar ór spiótit. Griðungr stakk hornunum
 Text2 á síðu hestinum, svá at hann fell þegar flatr ok svá konungr.

巫女（神話詩）

ENTRY

◆ Word snivin Entry snjóa

Place BDR 5.5.VG Combi var

Adverb x

Phrase x

Meaning つもる M_Cat 12

Form past.pp Tense x Mood x

Reflex x A/M m Enclitic x

Meter l

Subject ek S_Grm x

S_Real 巫女 S_Type n

S_Cat s S_Person 1 S_Num s

Complement x

C_Real x

C_Type x C_Cat x

Object snióvi

O_Real 雪

O_Type o O_Cat x O_Person 3

O_Num s O_Case di

Text_2 er mér hefir aukit
 Text_1 erfit<t> sinni?
 Text var ek * snivin snióvi
 Text1 ok slegin regni
 Text2 ok drifin döggu;

スキールニル（神話詩）

ENTRY

◆ Word fyrirbýð Entry fyrirbjóða

Place SKM 34.5.VG Combi x

Adverb x

Phrase x

Meaning 禁じる M_Cat 15

Form pres Tense pres Mood ind

Reflex x A/M m Enclitic x

Meter l
 Subject ek S_Grm x
 S_Real スキールニル S_Type n
 S_Cat tg S_Person 1 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object manna glaum/ mani
 O_Real 男の喜び/ ゲルズ
 O_Type o/o O_Cat x/jf O_Person 3/3
 O_Num s/s O_Case ag/do

Text_2 synir Suttunga,
 Text_1 siálfir áslíðar,
 Text hvé ek * fyrirbýð,
 Text1 hvé ek fyrirbanna
 Text2 manna glaum mani,

◆ Word fyrirbanna Entry fyrirbanna
 Place SKM 34.6.VG Combi x
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 妨げる M_Cat 1
 Form pres Tense pres Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter l
 Subject ek S_Grm x
 S_Real スキールニル S_Type n
 S_Cat tg S_Person 1 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object manna nyt/ mani
 O_Real 男の喜び/ ゲルズ
 O_Type o/o O_Cat x/jf O_Person 3/3
 O_Num s/s O_Case ag/do

Text_2 siálfir áslíðar,
 Text_1 hvé ek fyrirbýð,
 Text hvé ek * fyrirbanna
 Text1 manna glaum mani,
 Text2 manna nyt mani!

MEANING

◆ Word er Entry vera
 Place SKM 2.2.VG Combi x
 Adverb x
 Phrase e-m er e-s ón at e-m
 Meaning 覚悟する M_Cat 29
 Form pres Tense pres Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject mér S_Grm x
 S_Real スキールニル S_Type d
 S_Cat tg S_Person 1 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object Illra orða/ ón/ ykrom syni

O_Real 叱る言葉/ 期待/ フレイ
 O_Type o/o/o O_Cat x/x/ gmv O_Person 3/3/3
 O_Num p/s/s O_Case g/ ag/ do

Text_2 <K Skírnir kvað:>
 Text_1 Illra orða
 Text * er mér ón at ykrom syni,
 Text1 ef ek geng at mæla viðmög
 Text2 ok þess at fregna,

ENTRY + MEANING

◆ Word verpir Entry verpa
 Place SKM 40.2.VG Combi x
 Adverb x
 Phrase verpa e-m af e-t
 Meaning 外す M_Cat 12
 Form conj1 Tense f Mood conj.pres3
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject þú S_Grm x
 S_Real スキールニル S_Type n
 S_Cat tg S_Person 2 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object sqðli/ mar
 O_Real 鞍/ 馬
 O_Type o/o O_Cat x/lg O_Person 3/3
 O_Num s/s O_Case do/ ag

Text_2
 Text_1 Segðu mér þat, Skírnir,
 Text áðr þú * verpir sqðli af mar
 Text1 ok þú stígir feti framarr,
 Text2 hvat þú árnaðir

ロッドファーヴニ（神話詩）

ENTRY

◆ Word hrækir Entry hrekja
 Place HAV 135.6.VG Combi x
 Adverb á grind
 Phrase x
 Meaning 追い払う M_Cat 11
 Form pres Tense pres Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject x S_Grm x
 S_Real ロッドファーヴニ S_Type c
 S_Cat s S_Person 2 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object x
 O_Real 客
 O_Type c O_Cat mm O_Person x
 O_Num x O_Case x

Text_2 þér muno góðef þú getr:
 Text_1 gest þú ne geyia
 Text né á grind * hrækir,
 Text1 get þú váloðom vel.
 Text2

MEANING

◆ Word nióta Entry njóta
 Place HAV 112.3.VG Combi mundo
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 得をする M_Cat 14
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter l
 Subject -do S_Grm x
 S_Real ロッドファークニ S_Type n
 S_Cat s S_Person 2 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object x
 O_Real 助言
 O_Type c O_Cat x O_Person x
 O_Num x O_Case x

Text_2 Ráðomk þér, Loddáfáfnir,
 Text_1 at þú ráðnemir,
 Text * nióta mundo ef þú nemr,
 Text1 þér muno góðef þú getr:
 Text2 nótt þú rísat,

他の例は省略。

レギン (英雄詩)

ENTRY

◆ Word elskaði Entry elska
 Place RM A.PH Combi x
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 愛する M_Cat 2
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject Reginn S_Grm x
 S_Real レギン S_Type n
 S_Cat dm S_Person 3 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object hann
 O_Real シグルズ
 O_Type o O_Cat hm O_Person 3
 O_Num s O_Case ag

Text_2 til Híalpreks, sonr Hreiðmars; hann var hve-
 riom manne
 Text_1 hagari ok dvergr of vøxt; hann var vitr,
 grimmr ok fiqlkunnigr.
 Text Reginn veitti Sigurði fóstr ok kenzlo ok * el-
 skaði
 Text1 hann miðk. Hann sagði Sigurði frá forellri
 síno ok þeim
 Text2 atburðom, at Óðinn ok Hœnir ok Loki hfðo
 komit til

MEANING

◆ Word réð Entry ráða
 Place FM 22.1.VH Combi x
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 裏切る M_Cat 2
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter l
 Subject Reginn S_Grm x
 S_Real レギン S_Type n
 S_Cat dm S_Person 3 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object mik
 O_Real ファークニ
 O_Type o O_Cat dm O_Person 1
 O_Num s O_Case ag

Text_2
 Text_1 <K { Fáfáfnir kvað: } >
 Text (Reginn mik * réð,
 Text1 hann þik ráða mun,
 Text2 hann mun ok verða báðom at bana;

◆ Word ráða Entry ráða
 Place FM 22.2.VH Combi mun
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 裏切る M_Cat 2
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter l
 Subject hann S_Grm x
 S_Real レギン S_Type n
 S_Cat dm S_Person 3 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object þik
 O_Real シグルズ
 O_Type o O_Cat hm O_Person 2
 O_Num s O_Case ag

Text_2 <K { Fáfírnir kvað:} >
 Text_1 (Reginn mik réð,
 Text hann þik * ráða mun,
 Text1 hann mun okr verða báðom at bana;
 Text2 þígr sitt láta

FM 37.5.VH

◆ Word ráðinn Entry ráða
 Place FM 37.5.VH Combi hefr
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 裏切る M. Cat 2
 Form past.ps Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter 1
 Subject er S. Grm x
 S. Real レギン S. Type r
 S. Cat dm S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object hann
 O. Real シグルズ
 O. Type o O. Cat hm O. Person 3
 O. Num s O. Case ag

Text_2 fiánda inn fólkská,
 Text_1 þar er Reginn liggr,
 Text er hann * ráðinn hefr;
 Text1 kannat hann viðslíko at síá).
 Text2

ENTRY + MEANING

◆ Word veitti Entry veita
 Place RM A.PH Combi x
 Adverb x
 Phrase veita e-m fóstr
 Meaning 育てる M. Cat 12
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject Reginn S. Grm x
 S. Real レギン S. Type n
 S. Cat dm S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object Sigurði/ fóstra, kenzlo
 O. Real シグルズ/ 養育, 知識
 O. Type o/o O. Cat hm/x O. Person 3/3
 O. Num s/s O. Case do/ag

Text_2 til Híálpreks, sonr Hreiðmars; hann var hve-
 riom manne
 Text_1 hagari ok dvergr of vqxt; hann var vitr,
 grimmr ok fiqlkunnigr.
 Text Reginn * veitti Sigurði fóstr ok kenzlo ok el-
 skaði
 Text1 hann miqk. Hann sagði Sigurði frá forellri
 síno ok þeim
 Text2 atburðom, at Óðinn ok Hœnir ok Loki hfðo
 komit til

ウートガルザ・ロキ (「ギュルヴィの惑
 わし」)

ENTRY

◆ Word spottat Entry spotta
 Place GYLFG 48.45.P Combi hafði
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 馬鹿にする M. Cat 2
 Form past.ps Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject Útgarða-Loki S. Grm x
 S. Real ウートガルザ・ロキ S. Type n
 S. Cat jm S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x
 C. Type x C. Cat x
 Object þór
 O. Real ソール
 O. Type o O. Cat gma O. Person 3
 O. Num s O. Case ag

Text_2 borð, ok fór qngullinn til =g=runnz. Ok er
 þá svá satt at
 Text_1 segia at engu ginti þá þórr <miðr>
 Miðgarðzorm en
 Text Útgarða-Loki hafði * spottat þór, þá er hann
 hóf orminn
 Text1 upp á hendi sér.
 Text2 Miðgarðzormr gein ifir oxahqfuðit, en
 qngullinn vá í

◆ Word glotti Entry glotta
 Place GYLFG 46.11.P Combi x
 Adverb =við= tgnn
 Phrase x
 Meaning にやにや笑う M. Cat 31
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject hann S. Grm x
 S. Real ウートガルザ・ロキ S. Type n
 S. Cat jm S. Person 3 S. Num s
 Complement x
 C. Real x

C_Type x C_Cat x
 Object x
 O_Real x
 O_Type x O_Cat x O_Person x
 O_Num x O_Case x

Text_2 marga menn á tvá bekkir ok flesta cerit stóra.
 því næst
 Text_1 koma þeir fyrir konunginn Útgarða-Loka ok
 kvöldu hann.
 Text En hann leit seint til þeira ok * glotti =við=
 tónn ok mælti:
 Text1 (Seint er um langan veg at spyria tíðinda.
 Eða er annan
 Text2 veg en ek hygg at þessi sveinstauli sé
 @Okopórr? en meiri

ENTRY + MEANING

◆ Word ferr Entry fara
 Place GYLFG 48.2.P Combi x
 Adverb miqk
 Phrase fara meðe-m
 Meaning 操る M_Cat 1
 Form pres Tense pres Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject hann S_Grm x
 S_Real ウートガルザ・ロキ S_Type n
 S_Cat jm S_Person 3 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object vælum ok fiqlkyngi
 O_Real 魔法
 O_Type o O_Cat x O_Person 3
 O_Num s O_Case do

Text_2
 Text_1 þá mælti Gangleri: (Allmikill er fyrir sér
 Útgarða-Loki,
 Text en meðvælum ok fiqlkyngi * ferr hann miqk.
 En þat
 Text1 má síá at hann er mikill fyrir sér at hann átti
 hirðmenn
 Text2 þá er mikinn mátt hafa. Eða hvárt hefir þórr
 ekki þessa

◆ Word setia Entry setja
 Place GYLFG 47.3.P Combi x
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 用意する M_Cat 3
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject x S_Grm x
 S_Real ウートガルザ・ロキ S_Type c
 S_Cat jm S_Person 3 S_Num s
 Complement x

C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object þeim/ borð
 O_Real ソールたち/ 食事
 O_Type o/o O_Cat gma,gjm,tg/ x O_Person
 3/ 3
 O_Num p/s O_Case do/ ag

Text_2 En at morne þegar dagaðe, stendr þórr upp
 ok
 Text_1 þeir félagar, klæða sik ok eru búnir braut at
 ganga. þá
 Text kom þar Útgarða-Loki ok lét * setia þeim
 borð, skorti þá
 Text1 eigi góðan fagnat, mat ok drykk. En er þeir
 hafa mataz,
 Text2 þá snúaz þeir til ferðar. Útgarða-Loki fyl[g]ir
 þeim út,

◆ Word gert Entry gera
 Place GYLFG 47.18.P Combi hefi
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning かける M_Cat 1
 Form past.ps Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject ek S_Grm x
 S_Real ウートガルザ・ロキ S_Type n
 S_Cat jm S_Person 1 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object sionhverfingar/ þér
 O_Real 目くらまし/ ソール
 O_Type o/o O_Cat x/ gma O_Person 3/
 2
 O_Num p/s O_Case ag/ do

Text_2 mín at aldri hefðir þú í hana komit, ef ek
 hefða vitat áðr
 Text_1 at þú hefðir svá mikinn krapt meðþér, ok þú
 hafðir svá
 Text nær haft oss mikilli úfœru. En sionhverfingar
 hefi ek * gert
 Text1 þér, svá at fyrsta sinn er ek fann þik á
 skóginum, kom
 Text2 ek til fundar viðyðr. Ok þá er þú skyldir leysa
 nestbaggann,

◆ Word endaz Entry endast
 Place GYLFG 47.24.P Combi myndi
 Adverb x
 Phrase e-m endast til bana
 Meaning 死ぬ M_Cat 31
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject mér S_Grm x

S_ Real ウートガルザ・ロキ S_Type d
 S_ Cat jm S_ Person 1 S_ Num s
 Complement x
 C_ Real x
 C_ Type x C_ Cat x
 Object bana
 O_ Real 死
 O_ Type o O_ Cat x O_ Person 3
 O_ Num s O_ Case g

Text_2 <eigi> hvar upp skyldi lúka. En því næst
 laustþú mik
 Text_1 meðhamrinum .iii. högg, ok var it fyrsta
 minnzt, ok var
 Text þó svá mikit at mér myndi * endaz til bana
 ef á hefði komit.
 Text1 En þar er þú sátt hiá hqll minni setberg ok
 þar sáttu
 Text2 ofan í þríá dali ferskeytta ok einn diúpaztan,
 þar vóro

フェンリル狼 (神話詩)

MEANING

◆ Word renna Entry renna
 Place VSP 44.4.VG Combi mun
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 走り去る M_ Cat 6
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject freki S_ Grm x
 S_ Real フェンリル狼 S_Type n
 S_ Cat lj S_ Person 3 S_ Num s
 Complement x
 C_ Real x
 C_ Type x C_ Cat x
 Object x
 O_ Real x
 O_ Type x O_ Cat x O_ Person x
 O_ Num x O_ Case x

Text_2 fyr Gnipahelli,
 Text_1 festr mun slitna,
 Text en freki * renna.
 Text1 Figlðveit hón fræða,
 Text2 fram sé ek lengra

◆ Word renna Entry renna
 Place VSP 49.4.VG Combi mun
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 走り去る M_ Cat 6
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject freki S_ Grm x

S_ Real フェンリル狼 S_Type n
 S_ Cat lj S_ Person 3 S_ Num s
 Complement x
 C_ Real x
 C_ Type x C_ Cat x
 Object x
 O_ Real x
 O_ Type x O_ Cat x O_ Person x
 O_ Num x O_ Case x

Text_2 fyr Gnipahelli,
 Text_1 festr mun slitna,
 Text en freki * renna.
 Text1 Figlðveit hón fræða,
 Text2 fram sé ek lengra

◆ Word renna Entry renna
 Place VSP 58.4.VG Combi mun
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 走り去る M_ Cat 6
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject freki S_ Grm x
 S_ Real フェンリル狼 S_Type n
 S_ Cat lj S_ Person 3 S_ Num s
 Complement x
 C_ Real x
 C_ Type x C_ Cat x
 Object x
 O_ Real x
 O_ Type x O_ Cat x O_ Person x
 O_ Num x O_ Case x

Text_2 fyr Gnipahelli,
 Text_1 festr mun slitna,
 Text en freki * renna.
 Text1 Figlðveit hón fræða,
 Text2 fram sé ek lengra

◆ Word sleit Entry slita
 Place LS A.PG Combi x
 Adverb af hánom
 Phrase x
 Meaning 噛み切る M_ Cat 1
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject Fenrisúlfr S_ Grm x
 S_ Real フェンリル狼 S_Type n
 S_ Cat lj S_ Person 3 S_ Num s
 Complement x
 C_ Real x
 C_ Type x C_ Cat x
 Object hqnd
 O_ Real 手
 O_ Type o O_ Cat x O_ Person 3
 O_ Num s O_ Case ag

Text_2 kom eigi, þvíat hann var í austrvegi. Sif var þar, kona
 Text_1 Þórs, Bragi ok Íðunn kona hans. Týr var þar, hann var
 Text einhendr, Fenrisúlfr * sleit hönd af hánom þá er hann var
 Text1 bundinn. Þar var Niqrör og kona hans Skaði, Freyr ok
 Text2 Freyia. Víðarr son Óðins; Loki var þar ok þíonustomenn

フェンリル狼 (「ギルヴィの惑わし」)

ENTRY

◆ Word leystiz Entry leysast
 Place GYLFG 34.31.P Combi x
 Adverb Svá, ór L=œ=ðingi
 Phrase x
 Meaning 抜け出す M_Cat 6
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex refl A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject hann S_Grm x
 S_Real フェンリル狼 S_Type n
 S_Cat lj S_Person 3 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object x
 O_Real x
 O_Type x O_Cat x O_Person x
 O_Num x O_Case x

Text_2 sitt viðfiqturinn. En úlfinum þótti sér þat ekki ofrefli,
 Text_1 ok lét þá fara meðsem þeir vildu. It fyrsta sinn er
 Text úlfrinn spyrndi við, brotnaði sá fiqturr. Svá * leystiz hann
 Text1 ór L=œ=ðingi.
 Text2 Því næst gerðu æsirnir annan fiqtur hálfu sterkara er

◆ Word greniar Entry grenja
 Place GYLFG 34.98.P Combi x
 Adverb illiliga
 Phrase x
 Meaning 吠える M_Cat 31
 Form pres Tense pres Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject Hann S_Grm x
 S_Real フェンリル狼 S_Type n
 S_Cat lj S_Person 3 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object x

O_Real x
 O_Type x O_Cat x O_Person x
 O_Num x O_Case x

Text_2 feyz um mig ok vildi bíta þá. Þeir skutu í munn honum
 Text_1 sverði ngkkvoro; nema higtin viðneðra góme en efra
 Text góme blóðrefill; þat er gómssparre hans. Hann * greniar
 Text1 illiliga ok slefa renn ór munni hans, þat er á sú er Vón
 Text2 heitir. Þa<r> liggr hann til ragnarøks.)

◆ Word brautz Entry brjóta
 Place GYLFG 34.88.P Combi x
 Adverb x
 Phrase brjóta
 Meaning 転げ回る M_Cat 7
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex refl A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject hann S_Grm x
 S_Real フェンリル狼 S_Type n
 S_Cat lj S_Person 3 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object x
 O_Real x
 O_Type x O_Cat x O_Person x
 O_Num x O_Case x

Text_2 fyrr en Týr lét fram hönd sína hægri ok leggri í munn
 Text_1 úlfinum. En er úlfrinn spyrnir, þá harðnaði bandit, ok
 Text því harðara er hann * brautz um, því skarpura var bandit.
 Text1 þá hlógo allir nema Týr; hann lét hönd sína.
 Text2 þá er æsirnir sá at úlfrinn var bundinn at fullu, þá

MEANING

◆ Word hristi Entry hrista
 Place GYLFG 34.41.P Combi x
 Adverb x
 Phrase hrista sik
 Meaning 体を揺する M_Cat 1
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject úlfrinn S_Grm x
 S_Real フェンリル狼 S_Type n
 S_Cat lj S_Person 3 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object sik

O_ Real フェンリル狼
 O_ Type o O_ Cat lj O_ Person 3
 O_ Num s O_ Case ag

Text_2 hann myndi verða at leggja sik í hættu ef hann skyldi
 Text_1 frægr verða, ok lét leggja á sik fiqturinn. Ok er æsir
 Text tölðuz búnir, þá * hristi úlfrinn sik ok laust fiqtrinum á
 Text1 iqrðina, <ok> <knúðiz> <fast> <at>, <spyrndi> <við>, <braut> <fiqturinn>
 Text2 svá at f=ia=rri flugu brotin. Svá drap hann sik ór Dróma.

◆ Word laust Entry ljósta

Place GYLFG 34.41.P Combi x
 Adverb á iqrðina
 Phrase x
 Meaning 叩きつける M_ Cat 1
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject úlfrinn S_ Grm x
 S_ Real フェンリル狼 S_ Type n
 S_ Cat lj S_ Person 3 S_ Num s
 Complement x
 C_ Real x
 C_ Type x C_ Cat x
 Object fiqtrinum
 O_ Real 狼
 O_ Type o O_ Cat x O_ Person 3
 O_ Num s O_ Case do

Text_2 hann myndi verða at leggja sik í hættu ef hann skyldi
 Text_1 frægr verða, ok lét leggja á sik fiqturinn. Ok er æsir
 Text tölðuz búnir, þá hristi úlfrinn sik ok * laust fiqtrinum á
 Text1 iqrðina, <ok> <knúðiz> <fast> <at>, <spyrndi> <við>, <braut> <fiqturinn>
 Text2 svá at f=ia=rri flugu brotin. Svá drap hann sik ór Dróma.

◆ Word <knúðiz> Entry knýjast

Place GYLFG 34.42.P Combi x
 Adverb <fast> <at>
 Phrase x
 Meaning ビンと体を伸ばす M_ Cat 10
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex refl A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject úlfrinn S_ Grm x
 S_ Real フェンリル狼 S_ Type n
 S_ Cat lj S_ Person 3 S_ Num s
 Complement x
 C_ Real x
 C_ Type x C_ Cat x

Object x
 O_ Real x
 O_ Type x O_ Cat x O_ Person x
 O_ Num x O_ Case x

Text_2 frægr verða, ok lét leggja á sik fiqturinn. Ok er æsir
 Text_1 tölðuz búnir, þá hristi úlfrinn sik ok laust fiqtrinum á
 Text iqrðina, <ok> * <knúðiz> <fast> <at>, <spyrndi> <við>, <braut> <fiqturinn>
 Text1 svá at f=ia=rri flugu brotin. Svá drap hann sik ór Dróma.
 Text2 Þat er síðan haft fyrir orðtak at (leysi ór L=æ=ðingi) eða

◆ Word spyrnir Entry spyrna

Place GYLFG 34.87.P Combi x
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 伸びをする M_ Cat 10
 Form pres Tense pres Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject úlfrinn S_ Grm x
 S_ Real フェンリル狼 S_ Type n
 S_ Cat lj S_ Person 3 S_ Num s
 Complement x
 C_ Real x
 C_ Type x C_ Cat x
 Object x
 O_ Real x
 O_ Type x O_ Cat x O_ Person x
 O_ Num x O_ Case x

Text_2 vera tvau vandræði, ok vildi engi sína hqnd fram selia,
 Text_1 fyrr en Týr lét fram hqnd sína hægri ok leggr í munn
 Text úlfinum. En er úlfrinn * spyrnir, þá harðnaði bandit, ok
 Text1 því harðara er hann brautz um, því skarpara var bandit.
 Text2 Þá hlógo allir nema Týr; hann lét hqnd sína.

◆ Word fekz Entry fást

Place GYLFG 34.96.P Combi x
 Adverb miqk
 Phrase fást um
 Meaning もがく M_ Cat 31
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex refl A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject Úlfrinn S_ Grm x
 S_ Real フェンリル狼 S_ Type n
 S_ Cat lj S_ Person 3 S_ Num s
 Complement x
 C_ Real x
 C_ Type x C_ Cat x

Object x
 O_ Real x
 O_ Type x O_ Cat x O_ Person x
 O_ Num x O_ Case x

Text_ 2 ok skutu enn lengra í iqrðina, sá heitir þviti,
 ok hqððu

Text_ 1 þann stein fyrir festarhælinn. Úlfrinn gapði
 ákaflega ok

Text * feks um miðk ok vildi bíta þá. Þeir skutu
 í munn honum

Text1 sverði nqkkvoro; nema hiqltin viðneðra góme
 en efra

Text2 góme blóðrefill; þat er gómssparre hans. Hann
 greniar

ENTRY + MEANING

◆ Word gapði Entry gapa
 Place GYLFG 34.95.P Combi x
 Adverb ákaflega
 Phrase x
 Meaning 大きく口を開ける M_ Cat 31
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject Úlfrinn S_ Grm x
 S_ Real フェンリル狼 S_ Type n
 S_ Cat lj S_ Person 3 S_ Num s
 Complement x
 C_ Real x
 C_ Type x C_ Cat x
 Object x
 O_ Real x
 O_ Type x O_ Cat x O_ Person x
 O_ Num x O_ Case x

Text_ 2 festu helluna langt í iqrðniðr. Þá tóku þeir
 mikinn stein

Text_ 1 ok skutu enn lengra í iqrðina, sá heitir þviti,
 ok hqððu

Text þann stein fyrir festarhælinn. Úlfrinn * gapði
 ákaflega ok

Text1 feks um miðk ok vildi bíta þá. Þeir skutu í
 munn honum

Text2 sverði nqkkvoro; nema hiqltin viðneðra góme
 en efra

◆ Word gapanda Entry gapa
 Place GYLFG 51.35.P Combi x
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 大きく口を開ける M_ Cat 31
 Form pres.p Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject x S_ Grm x
 S_ Real フェンリル狼 S_ Type c
 S_ Cat lj S_ Person 3 S_ Num s
 Complement x

C_ Real x
 C_ Type x C_ Cat x
 Object munn
 O_ Real □
 O_ Type o O_ Cat x O_ Person 3
 O_ Num s O_ Case ag

Text_ 2 er goðin ok menn vildi seint at gert yrði. En
 í þessum

Text_ 1 sæfargang flýtr Naglfar. Hrymr heitir iqtunn
 er stýrir

Text Naglfar=i=. En Fenrisú=lf=r ferr með *
 gapanda munn, ok er

Text1 hinn efri kiqptr viðhimni en hinn neðri
 viðiqrðu;

Text2 gapa myndi hann meira ef rúm væri til. El-
 dar brenna

◆ Word gapa Entry gapa
 Place GYLFG 51.37.P Combi myndi
 Adverb x
 Phrase x
 Meaning 大きく口を開ける M_ Cat 31
 Form inf Tense x Mood x
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject hann S_ Grm x
 S_ Real フェンリル狼 S_ Type n
 S_ Cat lj S_ Person 3 S_ Num s
 Complement x
 C_ Real x
 C_ Type x C_ Cat x
 Object x
 O_ Real x
 O_ Type x O_ Cat x O_ Person x
 O_ Num x O_ Case x

Text_ 2 Naglfar=i=. En Fenrisú=lf=r ferr
 meðgapanda munn, ok er

Text_ 1 hinn efri kiqptr viðhimni en hinn neðri
 viðiqrðu;

Text * gapa myndi hann meira ef rúm væri til.
 Eldar brenna

Text1 ór augum hans ok nqsum. Miðgarðzormr
 blæss svá eitruinu

Text2 at hann dreifir lopt ql ok lqg, ok er hann
 allógurligr, ok

スリュム (神話詩)

MEANING

◆ Word Laut Entry lúta
 Place TRK 27.1.VG Combi x
 Adverb und líno
 Phrase x
 Meaning のぞき込む M_ Cat 2
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x

Meter f
 Subject x S_Grm x
 S_Real スリュム S_Type c
 S_Cat jm S_Person 3 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object x
 O_Real x
 O_Type x O_Cat x O_Person x
 O_Num x O_Case x

Text_2 í iqtunheima.)

Text_1

Text * Laut und líno,

Text1 lysti at kyssa,

Text2 en hann utan stqkk

◆ Word stqkk Entry stqkkva
 Place TRK 27.3.VG Combi x
 Adverb utan endlangan sal

Phrase x
 Meaning 飛び退く M_Cat 6
 Form pret Tense pret Mood ind
 Reflex x A/M m Enclitic x
 Meter x
 Subject hann S_Grm x
 S_Real スリュム S_Type n
 S_Cat jm S_Person 3 S_Num s
 Complement x
 C_Real x
 C_Type x C_Cat x
 Object x
 O_Real x
 O_Type x O_Cat x O_Person x
 O_Num x O_Case x

Text_2 Laut und líno,

Text_1 lysti at kyssa,

Text en hann utan * stqkk

Text1 endlangan sal:

Text2 (Hví ero qndótt