

## Erläuterungen zur Frithiofs-Sage.

### Zu Nr. 1.

Die **Eisen-Mythe** ist ganz nordischen Ursprungs; Licht-Eisen, welche blauer als die Sonne sind und in Alfheim wohnen, und Finsternis-Eisen unter der Erde.

**Runen** sind die 16 Buchstaben des nordischen Alphabets; sie wurden ursprünglich in Holz geschnitten, daher die Runenstäbe, Kalender der alten nordischen Völker.

**Freja**, die Göttin der Liebe.

**Freya**, die Göttin der Jugend, mit Braga, dem Dichtergotte vermählt, dem sie die goldenen Äpfel der Unsterblichkeit reicht, welche die übrigen Götter oder Aesen zu unermüdlicher Verjüngung genießen.

**Frigga**, die Gattin Odins, ist ihrer Bedeutung nach mit der Juno und Cybele zu vergleichen und stellt in der nordischen Mythe das Symbol der Erde dar.

**Gerda** stammte aus dem Riesengeschlechte. In ihr ist das Nordlicht symbolisirt.

**Hanna**, Balders Gemahlin und durch ihn Forsete's Mutter. Sie liebte ihren Gatten so innig, daß sie sich mit ihm auf demselben Scheiterhaufen verbrennen ließ.

**Balder**, Odins und Frigga's Sohn, war der schönste und lebenswürdigste unter allen Aesen. Seine Wohnung in Valhall heißt Breidablick. — Er starb, von des blinden Hödurs Pfeil durchbohrt.

**Hel**, Loke's Tochter, in Nifelheim hausend, empfängt in ihrer Felsenwohnung alle von Alter und Krankheit Dahingerafften.

**Thor**, nächst Odin, der oberste Gott der Scandinavier.

### Zu Nr. 2 u. 3.

Auf Odins Schulter sitzen **zwei Raben**, und bringen ihm täglich Kunde von dem, was sich auf Erden begeben hat.

**Walhall** galt als der Ort, wo die im Kampf Gefallenen als Odins Gäste wohnen.

**Hidur**, die Kriegesgöttin.

**Bretland**, der altnordische Name für Britannien.

**Drachen** nannten die Alten ihre Kriegsschiffe, ihrer Form entsprechend, auch werden sie zuweilen Seeperde, die kleineren Fahrzeuge aber Schnecken genannt.

**Agir**, der Gott des Meeres, das Element in seiner Größe und Milde bezeichnend.

**Drapa**, der Toten-Gesang (auch feierliches Lob), wurde von versammelten Skalden zur Ehre des abgestorbenen Königs oder Helden gesungen.

Legné

### Zu Nr. 4 bis 7.

**Rune**, der Buchstabe, sowie alles, was auf Schrift Bezug hat.

**Goldwang**, Frejas Wohnung, edlen und schönen Frauen nach dem Tode zum Aufenthalt bestimmt.

**Delings Sohn**, die Nacht, war vom Geschlechte der Riesen, seiner Abkunft gemäß schwarz und dunkel.

**Walküren**, himmlische Jungfrauen, welche auf dem Schlachtfelde die Helden wählen (küren), die fallen sollen und sie in Valhalla einführen.

**Ragnarök**, die Götterdämmerung, der Weltuntergang.

### Zu Nr. 8 bis 11.

Die **Ortsdischen Inseln** gehörten ehemals dem skandinavischen Reiche an.

**Fasner**, der Name des Drachen, der auf dem goldenen Horte liegend, von Sigurd besiegt ward.

**Rastrand**, das Gestade des Totenflusses, welcher Hel's Wohnung umströmt.

Die **Witingsfahrten** der nordischen Seehelden erstreckten sich bis zu den fernsten Küsten. Die Schaar der Waringer, welche einen Theil der Leibwache byzantinischer Kaiser bildeten, waren Söhne des skandinavischen Nordens.

**Nornen**, Schicksalsgöttinnen.

**Wautunder** war von finnischer Abkunft. Nach Art jener Bergbewohner war er klein, von unausgesprochenem, aber doch kräftiger Gestalt. Er ward als Beschützer der Schmiede angesehen, und im alten Norden wollte man noch manches Werk seiner kunstfertigen Hand bewahrt wissen, welchem zugleich wunderthätige Kräfte zugeschrieben wurden.

**Ödur**, Freja's Gemahl.

Die **Schriden** wurden von den alten Seefahrern des Nordens so genannt.

**Ran Agir**, des Meerergottes Gattin. Auf dem Meere sterben heißt in der alten Dichtersprache: zu Rana fahren.

Das Schiff **Ulida** besaß die Eigenschaft, die Befehle seines Herrn zu vernehmen und sich selbst zu steuern.

**Sikelö** hieß bei den Normännern Sizilien.

**Norven**, das nördliche Schottland, Ossians Heimat.

### Zu Nr. 12 bis 17.

**Agir's Töchter** hießen die Wellen.

**Loke**, ursprünglich eine Gottheit des ältesten Nordens. In ihm ist das böse Prinzip verkörpert, indem er die Aesen listig zu allerlei thörichten Wagnissen und Unbilden verführte, und sich schadenfroh das Unheil zu Nuzen machte, das sein Rat herbeigeführt.