



Dies ist eine Leseprobe der Hobbit Presse. Dieses Buch und unser gesamtes Programm finden Sie unter www.hobbitpresse.de

WOLFGANG KREGE

HANDBUCH
DER WEISEN VON
MITTELERDE

KLETT-COTTA

Hobbit Presse
www.hobbitpresse.de
© 1996, 1999 und 2023 by J. G. Cotta'sche Buchhandlung Nachfolger GmbH,
gegr. 1659, Stuttgart
Alle Rechte vorbehalten
Cover: Birgit Gitschier, Augsburg
unter Verwendung von Bildern von Shutterstock
Gesetzt von Dörlemann Satz, Lemförde
Gedruckt und gebunden von GGP Media GmbH, Pößneck
ISBN 978-3-608-98750-8
E-Book ISBN 978-3-608-12247-3

VORWORT

Die Weisen von Mittelerde kannten zauberkräftige Verse, die ihnen unvergesslich eingeprägt waren; ein Handbuch hatten und brauchten sie nicht. Immerhin verschmähten auch sie die Schrift nicht, und manche von ihnen stöberten gelegentlich in den Archiven von Bruchtal und Minas Tirith. Unsereins kann nur durch die Bücher zu ihrer »Kunde« Zugang finden: Gewiss eine unbefriedigende Annäherung an all die Dinge, die man lieber sehen, hören, fühlen, riechen oder schmecken würde, aber letztlich wohl besser so, denn sonst gäbe es Mittelerde bald als Pauschalreise oder Freizeitpark.

An der Überlieferung von Mittelerde haben viele mitgeschrieben, die nicht allesamt weise waren: Elben, Zwerge, Hobbits – sogar Menschen und wer weiß, wer noch alles, denn auch die Feinde waren nicht sämtlich Analphabeten. Wie wollen wir da Wahres von Falschem, die aus reinem Herzen erdichtete Legende von der arglistigen Entstellung sondern? Ich will es gar nicht erst versuchen; Kritik ist nicht meine Sache. Ich glaube einfach, dass in Mittelerde alles an der Wahrheit teilhat, was »Kunde« ist, d. h. wovon in einer Erzählung berichtet wird oder was so aussieht, als könnte es in einer (vielleicht verschollenen) Erzählung eine Rolle spielen. Wahre Kunde ist nicht dasselbe wie richtige Information: Die Information lässt uns kalt, obwohl sie uns klüger macht; die Kunde erwärmt und weckt Neugier, auch wenn sie so unverständlich bleiben mag wie ein Gedicht in einer Elbensprache.

Wo und wann war oder ist Mittelerde? In keiner fernen Vergangenheit oder Zukunft, auf keinem fremden Planeten, überhaupt in keinem der Freiräume, in die sich die belletristische Fantasie manchmal flüchtet. Es ist ein Trabant unserer Welt, aus deren luftigsten Elementen zusammen-

geballt, und zwar zu solcher Dichte, dass es eine eigene Schwerkraft auszuüben scheint. Manche frühseinen Erwachsenen haben sich dadurch in ihrem Realitätssinn verunglimpft gefühlt. Dass jemand von Drachen und Trollen erzählt, ist nichts Neues; aber dass er um sie her einen Erdteil schafft, in dem sie so natürlich sind wie Hunde und Katzen, scheint gegen die Bescheidenheitspflichten des Erzählers zu verstoßen: Wenn er von der verbürgten Wirklichkeit ins Fantastische abweicht, muss er um Nachsicht bitten, muss signalisieren, dass dies nicht sein Ernst ist, dass er sich ausnahmsweise schelmisch zu flunkern gestattet. Mit solchen Augenzwinkereien hatte der Schöpfer von *Mittelerde* nichts im Sinn. Seine Welt ist nach dem Muster einer Wirklichkeit aufgebaut, eines Verweisungszusammenhangs, in dem eins zum andern passt (oder manchmal auch nicht passt) – genau wie in der Welt, die wir kennen. Eine solche »Sekundärwelt«, wie er sie nannte, will von erwachsenen Lesern eine Art Glauben erzwingen. Sie ist fantastisch, aber nicht willkürlich erfunden. Alte Wunsch- und Angstträume der Menschheit werden wieder gegenwärtig; Mythen, Märchen und Sagen klingen an; die Länder und Völker, in denen man sie sich erzählt, werden beschrieben. Alles ist fremd und vertraut zugleich. Kein Ort, der bloß Kulisse wäre; jeder ist belebt von einer Geschichte. Aber nicht alle Geschichten kennen wir. (Höchste Wissbegier erregen die weißen Flecken auf den Landkarten, Rhûn, Khand und der ferne Süden, über die man so gut wie nichts erfährt, weil keiner der Helden je dort gewesen ist.) Die Sprachen von *Mittelerde* müssen in vielen lexikalischen und phonetischen Einzelheiten ausgearbeitet werden, denn aus ihnen ist alles nur übersetzt – ins Englische oder in irgendeines unserer müden und korrupten Idiome, in denen es natürlich nicht mehr möglich ist, mit den Vögeln oder mit den Bäumen zu reden.

Eine solche Welt konnte wohl kein Literat konfabulieren. Hier war ein Philologe am Werk, der, von einem historisch-rekonstruktiven Interesse geleitet, eines Tages zu konstruieren anfang.* Eine große Sammlung von

* Wie eng Tolkiens erzählerisches Werk nicht nur in tausend Details (Namen), sondern auch in der Konzeption mit seiner philologischen Arbeit verbunden

Quellen scheint ihm zugänglich zu sein, darunter kurze weltbeschreibende Gedichte, Chroniken und Annalen und etliche lange »Romane« im Stil der mittelalterlichen Verserzählungen. Dies alles wird in Prosa nacherzählt – in einer Prosa, die im Rahmen der modernen Konvention bleibt, obwohl sie sich nicht scheut, die Ausdrucks- und Empfindungsweisen einer altertümlichen, klangvolleren Sprache wenigstens anzudeuten. Stoffe, Gestalten und Handlungsmotive sind nicht unbedingt neu, sondern viele haben ihre Vorbilder in der germanischen oder keltischen Literatur; doch werden sie einem Gebilde anverwandelt, das ganz und gar *sui generis* und mit keinem alten oder neuen literarischen Gattungsnamen zu bezeichnen ist.

Die folgenden Artikel sollen helfen, in diese Welt hineinzufinden. Ich will zeigen, herumfahren, aufmerksam machen, staunen, bewundern und manchmal auch den Kopf schütteln. Ich will nicht deuten, geheime Botschaften entschlüsseln oder Tolkiens Quellen nachspüren. Den Weg zu finden, sollte nicht schwer sein, denn Mittelerde ist nicht durchweg eine »alte«, verschwundene Welt. Aus den Tiefen der drei Zeitalter reicht manches nah an unsere Verhältnisse heran. Ganz abgesehen von dem stummen Kommentar zur Gegenwart, den der Erzähler natürlich schon damit abgibt, dass er es vorzieht, von den Blumen Lothlóriens und von Fangorns Bäumen zu reden, haben wir auch das Auenland der Hobbits als Übergangszone: ein rustikales Idyll mit Postämtern und mancherlei nahezu modernem Komfort, wo uns die Eingewöhnung nicht schwerfällt. Nach ein paar Tagen in einem behaglichen Ferien-Smial oder im »Grünen Drachen« zu Wasserau können wir uns, quer durchs Alphabet, auf den Weg machen, den einst Frodo gegangen ist: durch die Grünberge nach Bockland, in den Alten Wald und über die Hügelgräberhöhen, und so immer weiter bis in die Reiche der Industriedämonen mit ihren verwüsteten Landschaften und den nummerierten Orks, die sich darin zu Hause fühlen. (Auch sie kommen uns nicht allzu fremd vor.) Mögen dem Leser die Wegstunden nicht lang werden!

war, zeigt die ausgezeichnete Studie von T. A. Shippey, *Der Weg nach Mittelerde*, Klett-Cotta 2008.

HINWEISE ZUM BLÄTTERN

In Tolkiens Erzählungen aus Mittelerde treten mehrere Tausend Namen auf. Nur einen kleinen Teil davon findet man in diesem Buch unter den Stichworten. Namen, die dort fehlen, findet man im Register am Ende des Buches, mit Hinweisen auf die Stellen, wo sie auftauchen.

Die Namen gehören mindestens sechs Sprachen an, die in Mittelerde gesprochen wurden. Ihre Bedeutungen werden angegeben, soweit sie bekannt sind, d. h. soweit sie von Tolkien selbst erklärt wurden oder sich aufgrund unserer (lückenhaften) Kenntnis dieser Sprachen zuverlässig erschließen lassen. Bei Weitem die meisten sind Sindarin-Namen. Sollte bei einer Namensklärung die Angabe der Sprache einmal versäumt worden sein, handelt es sich immer um Sindarin.

Obwohl viele Dinge, Orte und Personen mehrere Namen haben, wollten wir sie unter *einem* Stichwort behandeln, in der Regel dem am häufigsten gebrauchten Namen. In Zweifelsfällen wurde die Originalform der Übersetzung vorgezogen, also z. B. der elbische Name *Imladris* gegenüber *Bruchtal*. In diesen Fällen findet man an der Stelle, an der das Stichwort vermutet werden könnte, einen Verweis. Wo ein solcher fehlt, hilft das Register.

Am Ende jedes Artikels stehen Hinweise auf die Quellen der jeweiligen Angaben. Da Tolkiens bekannteste Bücher in vielen Ausgaben mit unterschiedlicher Paginierung verbreitet sind, wurden für sie keine Seiten, sondern nur die Kapitel angegeben. Im Allgemeinen wird die deutsche Textfassung zugrunde gelegt, doch musste im Interesse der Genauigkeit manchmal auf die englischen Originale zurückgegriffen werden.

In den Quellenangaben werden die folgenden Kürzel verwendet:

- H *Der Hobbit* (Klett-Cotta 1998); *The Hobbit* (Allen & Unwin 1937). Die Angabe »H, 3« bedeutet z. B. Kapitel 3, »Eine kurze Rast«. Allerdings sind die 19 Kapitel in der deutschen Ausgabe nicht nummeriert.
- R *Der Herr der Ringe* (Klett-Cotta, überarbeitete einbändige Ausgabe 1991); *The Lord of the Rings* (Allen & Unwin, 2. Ausgabe 1966). Zitiert nach Büchern (I–VI), Kapiteln und den Anhängen. »R, III, 4« bedeutet z. B. Buch III, 4. Kapitel, »Baumbart«.
- S *Das Silmarillion* (Klett-Cotta 1978); *The Silmarillion* (Allen & Unwin 1977). Zitiert nach Kapiteln (I–XXIV) und den angeschlossenen Teilen »Ainulindale«, »Valaquenta«, »Akallabêth« und »Von den Ringen der Macht«.
- Nachrichten* *Nachrichten aus Mittelerde*, hg. von Christopher Tolkien (Klett-Cotta 1982); *Unfinished Tales of Númenor and Middle-Earth* (Allen & Unwin 1980). Zitiert nach Teilen (I–IV) und weiteren Untergliederungen, z. B. III, ii, 3 (»Cirion und Eorl«).
- Briefe* *Briefe*, hg. von Humphrey Carpenter (Klett-Cotta 1991); *The Letters of J. R. R. Tolkien* (Allen & Unwin 1981). Zitiert nach den Nummern der Briefe (1–354).
- Verschollene Geschichten* *Das Buch der verschollenen Geschichten, Teil I und Teil II*, hg. von Christopher Tolkien (Klett-Cotta 1986 und 1987). Zitiert nach Teilen (I, II) und Kapiteln (i, ii, ...).
- HME 3 *The History of Middle-Earth III: The Lays of Beleriand*, hg. von Christopher Tolkien (Allen & Unwin 1985). Zitiert nach Teilen, mit Seitenangaben.
- HME 4 *The History of Middle-Earth IV: The Shaping of Middle-Earth*, hg. von Christopher Tolkien (Allen & Unwin 1986). Teile und Seitenangaben.
- HME 10 *The History of Middle-Earth X: Morgoth's Ring*, hg. von Christopher Tolkien (HarperCollins 1993). Teile und Seitenangaben.

Einige weitere Titel, die nur an wenigen Stellen zitiert werden:

H. Carpenter: *J. R. R. Tolkien. Eine Biografie*. Stuttgart, Klett-Cotta, 1979.

F. G. Jünger: »Der Herr der Ringe«, in: *Scheidewege*, I, 1976.

J. Tinkler: »Old English in Rohan«, in: *Tolkien and the Critics*, hg. von N. D. Isaacs und R. A. Zimbaro. Notre Dame, Indiana, University of Notre Dame Press. 4. Auflage 1972.

J. R. R. Tolkien: »Beowulf: Die Ungeheuer und ihre Kritiker«, in: J. R. R. Tolkien: *Die Ungeheuer und ihre Kritiker. Gesammelte Aufsätze*. Stuttgart, Klett-Cotta, 1987.

–: »Über Märchen«. Ebd.

–: *The Road Goes Ever On. A Song Cycle*. Boston, Houghton Mifflin, 1967.

–: *The War of the Ring. The History of Middle-Earth VIII*, hg. von Christopher Tolkien. London, Grafton, 1992.

Abkürzungen werden so wenig wie möglich verwendet:

A. Z.: Auenland-Zeitrechnung

Z. Z.: Zweites Zeitalter

D. Z.: Drittes Zeitalter

Die beiden Elbensprachen *Quenya* und *Sindarin* werden manchmal nur mit Q. bzw S. bezeichnet.

Zum Register:

Die Registerinträge in Versalien beziehen sich auf Haupeinträge im Handbuch.

Die gefetteten Seitenzahlen markieren den Haupteintrag, nicht gefettete Seitenzahlen markieren Erwähnungen in anderen Einträgen.



ABENDROTSEE

In den bisher bekannten Karten fälschlich »Evendimsee«. Sindarin *Nenuial*; der große See nordwestlich des Auenlandes. An seinem Südufer lagen die Ruinen von Annúminas, der alten Hauptstadt des Königreichs Arnor. Das Gebiet um den See war zu Elendils Zeiten von Menschen besiedelt, seit der Vernichtung der nördlichen Königreiche aber verödet. Hobbits kamen selten dorthin.

Der See lag am Fuß der *Abendrotberge* (*S. Emyrn Uial*), einer niedrigen, in nordsüdlicher Richtung verlaufenden Bergkette.

Vgl. Annúminas, Arnor, Elendil, Eriador.

R II, 2; VI, 7.

ADLER

Sindarin *thoron*, Manwes Vögel, die ihm auf dem Taniquetil von allem Nachricht bringen, was auf Erden geschieht. In Mittelerde gab es auch gewöhnliche Adler, aber in den Erzählungen ist nur

vom Volk Thorondors die Rede. Dies waren riesige Vögel von bis zu dreißig Faden Flügelspannweite, die zwei ausgewachsene Elbenkrieger durch die Luft tragen konnten. Sie waren eigentlich Maiar in Vogelgestalt oder stammten von solchen Maiar ab. Zuerst horsteten sie in den Eisenbergen um die Thangorodrim, später in den Crissaegrim, wo sie vor allem die geheimen Zugänge zu Gondolin bewachten. Morgoth versuchte, gefangenen Adlern das Geheimnis des Flugzaubers abzupressen, das er für seine Drachenzucht brauchte, und untersuchte ihre abgeschnittenen Flügel. Thorondors Adler griffen bei vielen Gelegenheiten in die Kriege und Abenteuer des Ersten Zeitalters ein – immer aufseiten der Elben und der mit ihnen verbündeten Menschen. Von ihnen stammten die Adler von Númenor ab, die ihre Horste auf dem gebirgigen Nordkap hatten, und im Dritten Zeitalter die Adler aus dem Nebelgebirge, das Volk Gwaihirs, der seinem Freund Gandalf etliche gute Dienste erwies. Diese Adler, anders als ihre gewöhnlichen Artgenossen, traten

oft in Gruppen oder Schwärmen auf; bisweilen zogen sie sogar in Geschwader-Formation in den Kampf; so in der Schlacht der fünf Heere und am Morannon. Öfter aber dienten sie als Retter oder Fluchthelfer in letzter Sekunde (sogar ein bisschen zu oft: »Die Adler sind ein gefährliches Stück Maschinerie« – Tolkien).

Die Adler liebten Goldschmuck und nahmen für ihre Dienste gern Geschenke an. Bei den Menschen waren sie unbeliebt, weil sie Schafe raubten. (Bei ihrer Größe müssen sie ganze Herden aufgefressen haben.) Im Dritten Zeitalter sprachen sie geläufig Westron und Sindarin, waren aber ziemlich wortkarg. Im Gespräch mit Bilbo Beutlin bewiesen sie einen grimmigen Humor.

»Fahrt wohl«, lautete einer ihrer höflichen Abschiedsgrüße, »bis ihr wieder wohlbehalten in euren Horsten landet!« Und die korrekte Antwort hieß: »Möge der Wind unter euren Schwingen euch dort-hin tragen, wo die Sonne zieht und der Mond wandert!«

Vgl. Gondolin, Gwaihir, Thorondor.

R, II, 2; III, 5; VI, 4; S, XIII, XIX,

XXIII; H, 6, 7, 18; *Nachrichten*, II, i; *HME* 10, II (137 f.); *Briefe*, 210.

ADÛNAÏSCH

Die Sprache der Dúnedain, auch als *Númenórisch* bezeichnet. Sie hatte sich aus der Sprache des Volkes von Hador entwickelt und war die Vorläuferin des *Westron*. Aus dem Adúnaïschen sind nur wenige Wörter, zumeist Königsnamen, bekannt. Es hatte viele Sindarin-Wörter aufgenommen.

Vgl. Hador, *Westron*.

S, XVII; *Nachrichten*, II, ii.

ADÛNAKHÛR

(AR-ADÛNAKHÛR)

König von Númenor (2899–2962 Z. Z.), nahm als Erster einen adúnaïschen Titel an. Dessen Bedeutung: »Herr des Westens«, erschien den Getreuen lästerlich, weil eine solche Bezeichnung nur Manwe gebührte. In die Schriftrollen ließ er sich zwar mit dem Quenya-Namen *Tar-Herunúmen* eintragen, doch im Übrigen durften unter seiner Regierung die Elbensprachen nicht mehr gebraucht werden. Die Schiffe von Eressea kamen nur noch selten und heimlich an die westliche Küste.

Vgl. Númenor.

S, Akallabêth; *Nachrichten*, II, iii; R, Anhänge A und B.

ADURANT

Der südlichste Nebenfluss des Gelion in Ossiriand. Der Name bedeutet »Doppelfluss«: Der Adurant teilte sich und umfloss die langgestreckte grüne Insel (*Tol Galen*). Dort sollen Beren und Lúthien nach ihrer Rückkehr aus Mandos' Hallen eine Weile gelebt haben. Den Elben von Ossiriand war die ganze Gegend ein wenig unheimlich, denn sie nannten sie *Dor Firn-i-Guinar*, das Land der Toten, die leben.

Vgl. Ossiriand.

S, XIV, XX.

AEGLOS

S. »Eiszapfen«: Gil-galads Speer (auch *Aiglos* geschrieben). Dies war auch der Name einer weißblühenden Stechginster-Pflanze, die auf den unteren Hängen des Amon Rûdh wuchs.

R, II, 2; S, Von den Ringen ...; *Nachrichten*, I, ii.

AEGNOR

(Von Quenya *Aikanáro*, »wildes Feuer«), Finarfins jüngster Sohn, Bruder Finrod Felagunds, als dessen Lehnsmann er zusammen mit seinem Bruder Angrod die Nordhänge von Dorthonion bewachte. Unter den Liebesgeschichten zwischen Menschen und Elben, die aus Mittelerde überliefert sind, ist die von Aegnor und Andreth am merkwürdigsten: weil sie unerfüllt blieb; weil der männliche Teil ein Elb war (und nicht ein für heroische Taten mit der Unsterblichkeit belohnter Mensch); und weil die Schwierigkeiten einer solchen Verbindung darin realistisch aufgefasst wurden.

Aegnor hatte Andreth, ein junges Mädchen aus dem Hause Beor, in Dorthonion kennengelernt, »und ihre Hände berührten sich im Dunkeln«. Offenbar sah Aegnor ein Problem, an das Beren und Tuor keine Sekunde lang dachten: Er stellte sich vor, welche Demütigung es für Andreth sein müsste, vor seinen Augen alt und hilflos zu werden, während ihm die Jahre nichts anhaben konnten. Deshalb setzte er das Verhältnis nicht fort. Andreth klagte ihr Leid später

seinem Bruder Finrod. Tatsächlich überlebte sie Aegnor um etliche Jahre. Er fiel in der Dagor Bragollach.

Vgl. Menschen, Zwei Geschlechter.

S, V, XVIII; HME 10, IV.

AELIN-UIAL (DÄMMERSEEN)

Unterhalb der Einmündung des Aros, bis zu den großen Wasserfällen, floss der Sirion träge durch flaches Land, wobei er sich in mehrere Arme teilte und an den Ufern Sümpfe und Teiche bildete, zwischen Riedfeldern und Weidengebüschen. Der Name Dämmerseen bezieht sich auf die dichten Morgennebel, die von den Gewässern aufstiegen. Der Norden des Gebiets bildete den südwestlichen Zipfel von Doriath, und die Grenzwatchen unterhielten hier einen Posten, der den Botenverkehr mit Nargothrond sicherte.

Im Sommer des einundfünfzigsten Sonnenjahres kam der Wassergott Ulmo den Fluss herauf und erschien Finrod und Turgon im Traum, die ihr Nachtlager am Ufer aufgeschlagen hatten. Er gab

ihnen den Rat, sich nach verborgenen Festungen umzusehen. Vgl. Finrod, Sirion, Turgon, Ulmo. S, XIII, XXI, XXII; *Nachrichten*, I, ii.

AELUIN-SEE (TARN AELUIN)

Ein Bergsee im Osten des Hochlands von Dorthonion, inmitten struppiger, unbesiedelter Heiden; am Ufer Erlen und Birken. Sein Wasser soll von Melian geweiht worden sein. Hier war das Versteck, von dem aus Barahir, Berens Vater, und seine zwölf Gefährten nach der Dagor Bragollach ihren Bandenkrieg gegen Morgoth führten. Als Beren von einem Kundschaftergang zurückkam, fand er die Männer erschlagen und das Ufer des Sees verwüstet:

*But Aeluin was red with blood,
red were the stones and trampled mud.*

*Black in the birches sat a-row
the raven and the carrion crow;
wet were their nabs, and dark the meat
that dripped beneath their griping feet.*

One croaked: »Ha, ha, he comes too late!«

»Ha, ha!«, they answered, »ha! too late!«

Vgl. Beren, Dorthonion.

S, XIX; HME 3 (341).

AGLAROND

Die Tropfsteinhöhlen unter dem nördlichsten Ausläufer des Weißen Gebirges wurden schon von den Númenóren als Teil der Festung Hornburg ausgebaut, später von den Rohirrim aber nur noch als Vorratskammern benutzt. Die begeisterten Worte, mit denen der Zwerg Gimli sie beschreibt, geben einen Eindruck von der Leidenschaft seines Volkes für die Grotten-Architektur: »Edelsteine, Kristalle und Adern von kostbarem Erz glitzern in den geglätteten Wänden; und durch Falten von Marmor, durchscheinend wie die Hände der Königin Galadriel, schimmert das Licht wie durch Muscheln. Säulen in Weiß, Safran und Morgenrot, gerillt und zu traumhaften Formen verschlungen, streben vom vielfarbigen Boden empor, den glitzernden Gehängen an der Decke entgegen ... Dann wird es Abend ... die Fackeln ziehen weiter in eine andere Kammer und einen anderen Traum.«

Nach dem Ringkrieg zog ein Teil der Zwerge vom Einsamen Berg unter Gimlis Führung nach Aglarond und ließ sich dort nieder.

Der Name *Aglarond* bedeutet im Sindarin »glänzendes Gewölbe«. Vgl. Gondor, Hornburg, Rohan, Zwerge.

R, III, 8; Anhang A.

AGLON

»Der enge Pass« zwischen Dorthonion und Himring, die wichtigste Verbindung zwischen Lothlann und Beleriand. Die Hänge auf der Westseite waren sehr steil; »stets piff ein kalter Wind von Norden hindurch«. Feanors Söhne Celegorm und Curufin hielten den Pass besetzt, wurden aber in der Dagor Bragollach vertrieben; Maedhros eroberte ihn zurück. S, XIV, XVIII.

AINULINDALE

Q. »Die Musik der Ainur«, auch »die große Musik« oder »das große Lied« genannt: die Erzählung von der Erschaffung Ardas, erstmals aufgezeichnet von Rúmil, einem gelehrten Noldo aus Tirion.

Vgl. Ainur, Arda.

S, Ainulindale; VI; HME 10, I.

AINUR

Q. »Die Heiligen« (Singular: *Ainu*), die Ersten von Ilúvatar erschaffe-

nen Wesen, »Sprösslinge seiner Gedanken«. Wie Figuren in einer Erzählung werden sie nie unabhängig vom Willen ihres Schöpfers, doch manche von ihnen versuchen ihre eigenen Wege zu gehen und Neues zu erfinden. Nur Melkor, der lange in der Äußeren Leere gewandert ist, geht bis zur Auflehnung.

Nach elbischer Überlieferung bringen die Ainur die Welt gemeinsam mit Ilúvatar in einer Art Konzert hervor (»die Musik der Ainur«), und diesem zunächst fiktionalen und ästhetischen Gebilde wird dann vom Schöpfer die besondere Eigenschaft der Realität beigelegt. Manche Ainur nehmen irdische Gestalt an und treten in diese Welt ein, um sie zu hüten und ihre Schicksale zu lenken. Diese werden von den Elben die *Valar* und *Maiar* genannt, von den Menschen auch die »Götter«. Vgl. *Ainulindale*, Ilúvatar, Valar. S, *Ainulindale*.

AKALLABËTH

Adûnaïsch »die Versunkene«, Bezeichnung für das untergegangene Númenor, Titel eines Werkes über die Geschichte des Reiches, das

von Elendil verfasst worden sein soll.

S, Akallabêth.

ALCARINQUE

Q. »Der Ruhmreiche«, einer der neuen Sterne, die Varda in den Himmel von Arda setzte, um den Elben bei ihrem Erwachen zu leuchten. Vermutlich Jupiter.

Vgl. Varda.

S, III; *HME 10*, V (Index).

ALCARONDAS

Q. »die Meeresburg«, Ar-Pharazôn's großes Schiff, auf dem sein Thron stand, als er gegen die Valar in den Krieg zog. »vielruderig und vielmastig, golden und pechschwarz«.

Vgl. Pharazôn.

S, Akallabêth.

ALDARION

Der sechste König von Númenor, geboren 700, gestorben 1098 Z. Z., regierte von 883 bis 1075. Von Geburt hieß er *Anardil*, bestieg den Thron aber unter dem etwas doppeldeutigen Namen *Tar-Aldarion*, »Fürst der Bäume«: Er ließ sie massenhaft fällen, kümmerte sich aber auch um die Aufforstung. Mit

Aldarion beginnt die Entwicklung Númenors zu einem Reich der Seefahrer. Schon in seiner Jugend unternahm er mit seinem Großvater Veantur eine Seereise nach Mitteleuropa, wo er mit den Elbenkönigen Círdan und Gil-galad Freundschaft schloss. Lange bevor er die Thronfolge antrat, sorgte er für den Holzbedarf der Werften von Rómenna, gründete die Gilde der »Wagemutigen« (eine Art Kapitänsverein) und ließ den Calmindon (»Leuchtturm«) auf der Insel Tol Uinen errichten – all dies gegen den Widerstand seines Vaters Tar-Meneldur. Er verbrachte viele Jahre auf Seereisen; in Mitteleuropa gründete er Vinyalonde als Stützpunkt und Holzhafen für die Númenórer. Durch seine langen Abwesenheiten entfremdete er sich von seiner Gattin Erendis. Im Jahre 882 kehrte er von einer Reise mit einem Schreiben Gilgalads zurück, der seinen Vater um Beistand im Krieg gegen Sauron bat. Tar-Meneldur mochte dazu selbst keine Entscheidung treffen; er dankte ab und übertrug seinem Sohn das Szepter. Aldarion schickte Gil-galad eine Kriegsflotte zu Hilfe.

Da er keinen Sohn hatte, ließ er seine Tochter Ancalime zur Thronfolgerin ausrufen – eine umstrittene Änderung des Thronfolgerechts, denn nach alter Sitte wäre vielmehr der nächste männliche Verwandte erbberechtigt gewesen.

Vgl. Erendis, Lond Daer, Meneldur, Númenor.

Nachrichten, II.

ALDUDĒNIË

Klagelied um die Zwei Bäume, berichtet von Geschehnissen an dem Tag, als Melkor und Ungoliant Valinor verdunkelten. Elemmíre, ein Vanya, schrieb es, und es ist »allen Eldar bekannt«. Wir aber kennen nur die Wiedergabe in Prosa.

Vgl. Zwei Bäume.

S, VIII.

ALFIRIN

Eine kleine weiße Blume, die zu allen Jahreszeiten blüht, »wo tote Männer ruhen«, auch *Uilos* (Sindarin), »die Weiße«, genannt; *Simbelmyne*, »Immertreu«, in der Sprache der Rohirrim. Sie wuchs vor den Toren von Edoras und von Gondolin und auf dem Hali-

firien-Berg am Grab Elendils des Langen.

Nachrichten, I, i; III, ii, 2; R, III, 6.

ALQUALONDE

Die Hafenstadt der Teleri am Nordufer der Bucht von Eldamar in Aman; der Sitz ihres Königs Olwe. Berühmt war die Hafeneinfahrt durch einen großen Bogen vom Meer ausgewaschenen Gesteins. Hier konnten die Teleri das Licht der Zwei Bäume sehen, das durch die Calacirya-Schlucht fiel; aber es war nicht so grell, dass es die Sterne verdeckte. Bei der Rebellion der Noldor kam es zu dem Sippenmord von Alqualonde, durch den sie Mandos' Fluch auf sich herabbeschworen: Als die Teleri ihre Schiffe nicht freiwillig für die Überfahrt nach Mittel Erde hergaben, ließ Feanor sie ihnen mit Gewalt wegnehmen; dabei wurden von den nur leicht bewaffneten Teleri viele getötet. Alqualonde bedeutet im Quenya »Schwanenhafen«: Als die Teleri zuerst von Tol Eressea nach Aman kamen, herrschte entweder Windstille, oder sie waren in der Kunst des Segelns noch ungeübt; deshalb ließ ihr Freund, der Maia Osse,

ihre Schiffe von Schwänen ziehen.

Vgl. Aman, Teleri, Noldor. S, V, IX.

ALTBOCK

Erster Name einer alten Hobbitfamilie, in der das Amt des Thain erblich gewesen war, bis Gorhendad Altbock aus dem Westviertel nach Bockland zog (2340 D. Z.) und den Familiennamen zu Brandybock abänderte.

Vgl. Bockland.

R, Prolog; Anhang B.

ALTER WALD

Der Alte Wald zwischen den Hügelgräberhöhen und Bockland war (wie Fangorn) ein Überbleibsel der urzeitlichen Wälder, die einst große Teile von Mittel Erde bedeckten. In ihm lebte der Hass der Bäume auf die frei beweglichen Geschöpfe fort. Der Alte Weidenmann und die Bäume am Ufer der Weidenwinde werden gewalttätig gegen Fremde, die in ihr Gebiet eindringen. Der Hüter dieses Waldes ist der rätselhafte, kindliche und uralte Tom Bombadil, ein Wesen, das der Sphäre der Valar und Maiar angehört

und doch außerhalb aller Sorgen und Streitigkeiten dieser Welt zu stehen scheint.

Im Auenland erzählte man sich über den Alten Wald Gruselgeschichten. Nur wenige Hobbits, unter ihnen der Bauer Maggot, haben sich je hineingewagt. Einmal sollen die Bäume versucht haben, die Hecke zu überschreiten, durch die sich Bockland gegen den Wald abschirmte, aber die Hobbits schlugen sie mit Äxten und einem großen Feuer zurück. Eine kahlgebrannte Lichtung, auf der keine Bäume nachwachsen, erinnerte noch lange an die alte Feindschaft.

Vgl. Fangorn, Huorns, Olvar.

ALTER WEIDENMANN

Ein großer Baum am Ufer der Weidenwinde, der durch das Rauschen seiner Blätter die anderen Bäume des Alten Waldes zu beeinflussen vermochte. Als die Hobbits Merry und Pippin sich gegen ihn lehnten, schläferete er sie ein und ließ sie zwischen den Spalten in seiner Rinde verschwinden; mit Gesang und Drohungen konnte Tom Bombadil ihn bezähmen. Er war ein Huorn, ein »entisch« ge-

wordener Baum (oder »baumisch« gewordener Ent), erfüllt von dem Auftrag, den die Vegetationsgöttin Yavanna einst den Bäumen mitgegeben hatte: als Fürsprecher aller Olvar, der verwurzelten Geschöpfe, gegen die Kelvar, die frei beweglichen, aufzutreten.

Vgl. Alter Wald, Huorns.

R, I, 6, 7; III, 4; S, II.

ALTER WESTEN

Vgl. Aman, Valinor.

ÄLTESTE TAGE

Das Erste Zeitalter.

Vgl. Drei Zeitalter.

ALTVORDERENZEIT

Das Erste Zeitalter.

Vgl. Drei Zeitalter.

AMAN

(Quenya: »Gesegnet, frei vom Unheil«), auch das Segensreich, die Unsterblichen Lande oder der Alte Westen genannt: das Land weit im Westen von Arda, in das sich die Valar zurückzogen, nachdem Melkor ihre erste Wohnstätte auf der Insel Almaren zerstört hatte. Von Mittelerde war Aman durch Belegaer, das große Meer, ge-

trennt, und im Westen grenzte es an Ekkaia, das Außenmeer.

Als Schutzwall gegen den Osten bauten die Valar die Pelóri auf, die höchsten Berge der Welt, und auf ihrem höchsten Gipfel, dem Taniquetil (auch Oiolosse oder Amon Uilos genannt), wohnten Manwe und Varda. Damit das Licht der Zwei Bäume auch ein Stück der Ostküste bescheinen konnte, wurde eine Bresche durch die Pelóri gelegt, der Calaciryra (»Lichtspalt«). Dort stand Tirion, die Stadt der Vanyar und der Noldor. Westlich der Berge lag Valinor, das Land der Valar. Die Gegenden, wo das Licht der Bäume nicht so hell war, dass es die Sterne verdeckte, hießen Elende (Elbenland). Eldamar (Elbenheim), der Küstenstreifen im Osten, war das Land der Teleri, und auf Tol Eressea, einer Insel in Sichtweite der Küste, wohnten diejenigen Elben, die erst am Ende des Ersten Zeitalters oder später in den Westen gekommen waren.

Südlich von Eldamar lag die gebirgige Einöde von Avathar (»die Schatten«), wo Ungoliant gehaust hatte. Im Norden reichte Aman dicht an den Norden von Mittel-

erde heran. Das Ödland von Araman ging hier in die Eisregion der Helcaraxe über.

Menschen durften Aman nicht betreten. Dies war vielen von ihnen unverständlich. Besonders die Númenórer glaubten, durch dieses Verbot werde ihnen die Unsterblichkeit vorenthalten, die das Land Aman seinen Bewohnern verleihe. Die Valar versicherten dagegen, die Unsterblichkeit sei eine Eigenschaft der Bewohner, nicht des Landes. Für die Auffassung der Númenórer sprach das Gerücht, dass auch die Tiere und Pflanzen von Aman an der Unsterblichkeit teilhätten. Als die Númenórer unter ihrem König Pharazôn versuchten, Aman zu erobern, wurde der Bau der Welt geändert und Aman aus den Kreisen von Arda entrückt. Seither war es nur auf dem Geraden Weg noch zu erreichen.

Vgl. Arda, Valar, Valinor, Zwei Geschlechter.

S, I, V–IX, Akallabêth.

AMANDIL

Q. »Freund von Aman«, der Fürst von Andúnië, aus einer Nebenlinie der königlichen Familie stam-

mend, der geheime Führer der Getreuen zur Zeit Ar-Pharazõns, des letzten Königs von Númenor. In seiner Jugend war er ein Freund und Waffengefährte Pharazõns und behielt auch nach dessen unrechtmäßiger Thronbesteigung seinen Sitz im königlichen Rat, bis Sauron dort Einfluss gewann. Dann sammelte er die Letzten der Getreuen um sich in Rómenna und gab seinem Sohn Elendil den Rat, Schiffe für die Flucht nach Mittelerde bereitzuhalten. Er selbst fuhr mit einem kleinen Schiff nach Westen, um wie sein Vorfahr Earendil die Verzeihung der Valar zu erleben. Dann hörte man nichts mehr von ihm.

Vgl. Elendil, Getreue, Númenor, Pharazôn.

S, Akallabêth.

AMLACH

Ein Wortführer derjenigen Menschen in Estolad, die sich aus den Kriegen der Elben gegen Morgoth heraushalten wollten; er stammte aus dem dritten Haus der Edain. Bei einer Versammlung erklärte er alles, was man über die Valar im Westen und den Dunklen Herrscher im Norden gehört hatte, für

Elbenmärchen: »Lasst den Orks ihr Reich, und wir werden das unsere haben! Platz genug ist auf der Welt, wenn ihn die Eldar uns nur gönnen.« Später bestritt Amlach, an dieser Versammlung überhaupt teilgenommen zu haben. Er bedauerte, was er gesagt haben sollte, und trat in Maedhros' Dienst. Dennoch hatten seine Worte vielen Eindruck gemacht, und sie zogen aus Estolad fort.

Vgl. Edain, Estolad.

S, XVII.

AMON AMARTH

Sindarin für Schicksalsberg.

AMON EREB

Q. »Der einsame Berg«, zwischen dem östlichsten Ausläufer der langen Bergkette von Andram und dem Gelion. Auf diesem nicht sehr hohen, sondern breiten und sanft abfallenden Berg befand sich die Festung Amrods und Amras', in die sich nach ihren Niederlagen im Norden auch die anderen Söhne Feanors zurückzogen.

Auf dem Amon Ereb war in der Ersten der großen Schlachten von Beleriand Denethor, der Fürst

der Nandor von Ossiriand, gefallen.

Vgl. Beleriand.

S, X, XIV, XVIII.

AMON ETHIR

S. »Hügel der Späher«: ein künstlich aufgeworfener Hügel in der Ebene östlich des Narog, eine Wegstunde vor den Toren von Nargothrond. Hier ließ Mablung seinen Trupp haltmachen, als er Morwen und Niënor bei ihrer Suche nach Túrin begleitete. Dann machte der Dunst des plötzlich hervorkommenden Drachen die Pferde scheu, und die Reiter wurden versprengt. Niënor wurde abgeworfen, und als sie auf den Hügel zurückkam, sah sie dem Drachen ins Auge.

Vgl. Niënor.

S, XXI; *Nachrichten*, I, ii.

AMON HEN

S. der »Berg des Auges« am südwestlichen Ufer von Nen Hithoel, kurz vor den Rauros-Fällen. Auf dem Gipfel war ein steinerner Hochsitz, den in früherer Zeit die Grenzwatchen von Gondor benutzt hatten. Von hier aus konnte Frodo, als er den Ring aufgesteckt

hatte, ganz Mittelerde überblicken und wäre beinahe von Sauron erkannt worden.

R, II, 9, 10.

AMON LHAW

S. der »Berg des Ohrs« auf dem südöstlichen Ufer von Nen Hithoel, kurz von den Rauros-Fällen. Hier landeten Frodo und Sam und versteckten ihr Boot, nachdem sie sich von ihren Gefährten getrennt hatten. Auf dem Gipfel war ein nicht mehr besetzter steinerner Hochsitz für die Grenzwatchen von Gondor.

R, II, 9, 10.

AMON OBEL

Ein Berg im Wald von Brethil; dort hatten die Haladin zu der Zeit, als Túrin und Niënor bei ihnen wohnten, eine befestigte Siedlung, Ephel Brandir, angelegt. Vom Amon Obel stürzte der Bach Celebros über einen vielstufigen Wasserfall, *Dimrost* (»Regentreppe«) oder *Nen Girith* (»Schauerwasser«) genannt, zum Teiglin hinab. Vom oberen Absatz des Wasserfalls hatte man einen weiten Ausblick nach Westen und Süden, auch auf die etwa zwei Meilen weit entfernte Teiglin-

Schlucht Cabed-en-Aras, über die der Drache Glaurung hinwegzusetzen versuchte.

Vgl. Brethil, Haladin, Túrin.

S, XXI; *Nachrichten*, I, ii.

AMON RÛDH

»Kahler Berg«, von den Zwergen Scharbhund genannt, ein hochaufragender Berg inmitten einer felsigen Ebene, am Ostrand der Hochmoore zwischen Sirion und Narog. Unter dem Gipfel waren die Hallen Míms, des Kleinzwergs, in den Fels gehauen. Hier schlug Túrin mit seinen Banditen sein Hauptquartier auf, und von hier aus führte er zusammen mit Beleg eine Zeit lang Krieg gegen die Orks.

Der Berg war mit rotblühendem Seregon, einer Art Mauerpfeffer, bewachsen.

Vgl. Beleriand, Mím, Túrin.

S, XXI; *Nachrichten*, I, ii.

AMON SÛL

Sindarin für Wetterspitze.

AMROTH UND NIMRODEL

Als die Gefährten am Bach Nimrodel rasteten, sang ihnen Legolas die traurige elbische Ballade von Amroth und Nimrodel vor. (Wie immer in solchen Liedern waren die Helden historisch. Die Elben kannten keine »Fiktion«.)

Nimrodel war eine Waldelbin, die mit den Sindar und Noldor nichts zu tun haben wollte, weil sie ihnen an den ewigen Kriegen von Mitteleerde die Schuld gab. Amroth, der König von Lórien, ein Sinda, liebte sie und nahm um ihretwillen die Gewohnheit an, auf Fletts in den Baumwipfeln zu leben. Als Lórien von den Orks unsicher gemacht wurde, die sich in Moria festgesetzt hatten (1980 D. Z.), versprach Nimrodel, sie wolle Amroths Frau werden, wenn er sie in ein Land bringe, wo Frieden herrschte. In Mitteleerde gab es kein solches Land, also wollte er mit ihr übers Meer in den Westen fahren. Auf dem Weg nach Belfalas, wo sich ein kleiner Elbenhafen befand, wurden sie getrennt. Auf dem einzigen Schiff, das dort zur Abfahrt bereitlag, wartete Amroth viele Tage lang, bedrängt von ungeduldigen Gefährten. Ein

Sturm von Norden kam auf, riss das Schiff von seinen Vertäuungen los und trieb es aufs offene Meer hinaus. Amroth ertrank beim Versuch, an Land zurückzuschwimmen. Über Nimrodels Schicksal wird in diesem Lied nichts gesagt. Nach anderen Erzählungen soll sie sich in den Ered Nimrais verirrt haben. Eine ihrer Begleiterinnen namens Mithrellas soll die Vorfahrin der Herren von Dol Amroth geworden sein.

Vgl. Belfalas, Dol Amroth, Nimrod, Waldelben.

R, II, 6; *Nachrichten*, II, iv.

ANACH

Ein Pass zwischen den Echoriath und den Ered Gorgoroth, den die Orks nach der Dagor Bragollach als Straße ausbauten. Auf diesem Weg gelangten sie von Taur-nu-Fuin nach Dimbar.

S, XXI.

ANÁRION

Jüngerer Sohn Elendils, gründete zusammen mit seinem Bruder Isildur das Südliche Königreich (Gondor) am Unterlauf des Anduin. Seine Stadt war *Minas Anor* (S. »Sonnenturm«), das spätere

Minas Tirith, doch die Königsthronen der beiden Brüder standen Seite an Seite in Osgiliath. Als Sauron das Reich angriff (3429 Z. Z.), verteidigte Anárion sich vier Jahre lang, bis Elendil und Gil-galad mit dem Heer des Letzten Bundes von Norden herangerückt waren. Er fiel bei der Belagerung Barad-dûrs. Isildur setzte Anárions Sohn Meneldil als Thronerben ein, bevor er nach Norden ging.

Vgl. Elendil, Gondor, Isildur, Minas Tirith.

R, II, 2; Anhänge A und B; S, Von den Ringen ...

ANCALIME

(TAR-ANCALIME)

Aldarions und Erendis' einziges Kind, die erste regierende Königin von Númenor. Sie wuchs bei ihrer Mutter und fast nur unter Frauen auf; gegen Männer hatte sie zeit lebens eine Abneigung.

Zu Ancalimes Gunsten änderte Aldarion die Regeln der Erbfolge: Wenn ein König keine Söhne hatte, sollte von nun an die älteste Tochter den Thron besteigen können – vorausgesetzt, dass sie nicht unverheiratet blieb. Darum entschloss sich Ancalime zu einer

lieblosen Ehe, aus der immerhin ein Thronerbe hervorging. Im Jahre 1075 Z. Z. übernahm sie das Szepter. Sie verfolgte Aldarions Politik in Mittelerde nicht weiter und gewährte Gil-galad keine Unterstützung. Sie regierte bis 1280 und starb 1285 im Alter von vierhundertundzölf Jahren. Vgl. Aldarion, Erendis, Númenor. R, Anhang B; *Nachrichten*, II, iii.

ANCALIMON

(TAR-ANCALIMON)

Vierzehnter König von Númenor, regierte von 2221 bis 2386 Z. Z. Unter seiner Herrschaft spalteten sich die Númenórer in eine Königspartei und eine Opposition der Elbenfreunde oder Getreuen. Vgl. Getreue, Númenor. S, Akallabêth; R, Anhänge A und B; *Nachrichten*, II, iii.

ANDRAM

S. »Der lange Wall«: Von Süden gesehen eine Hügelkette, die sich von Taur-en-Faroth im Westen bis weit in den Osten zog. Von Norden waren die Hügel kaum zu bemerken; das Land fiel hier plötzlich ab. Das östliche Ende der Kette hieß Ramdal und lag nicht

weit vom Amon Ereb. Der Sirion stürzte südlich der Dämmerseen den Wall hinab, verschwand unter der Erde und kam drei Meilen weiter am Fuß der Hügel wieder zum Vorschein, zwischen Felsen, die man die Pforten des Sirion nannte. Vgl. Beleriand, Sirion. S, XIV.

ANDROTH

Eine Gruppe von Höhlen in den Bergen von Mithrim, westlich des Sees. Nach der Besetzung des Landes durch die Ostlinge hielt sich dort noch ein kleines Volk von Sindar unter Führung von Annael verborgen, bei denen Tuor aufwuchs. Später lebte Tuor dort einige Jahre allein als Bandit. In der Nähe der Höhlen entsprang ein Bach, dem Tuor nach Westen folgte, bis er an die Echoberge kam, wo er einen Tunnel fand. Vgl. Mithrim, Tuor. S, XXIII; *Nachrichten*, I, i.

ANDUIN

»Als uns der Silberlauf zum Anduin brachte, kehrten wir in die Zeit zurück, die durch sterbliche Lande zum Großen Meer fließt.« Denn der Anduin, der »lange

Fluss«, oft auch der Große Strom genannt, war die reichste Lebensader von Mittel­erde. Von den nördlichen Gebirgen herab durch die Länder der Orks, der Zwerge, Elben und Menschen strömte er, viele Zuflüsse aufnehmend, in die Bucht von Belfalas, weit im Süden von Gondor. Schon im Ersten Zeitalter bildete er zusammen mit dem Nebelgebirge die natürliche Grenze zwischen den Ländern des Westens und denen des Ostens, wo die wilden und wüsten Mens­chenvölker lebten, die auf Morgoth hörten. Im Zweiten Zeitalter, nach dem Untergang von Beleriand, wurde er vollends zur Frontlinie, auch wenn der Westen in den Menschen von Rhovanion und den Elben im Großen Grünwald noch manche Verbündete auf dem östlichen Ufer hatte. Im Dritten Zeitalter war das Ostufer gewöhnlich Feindesland; sogar zu einer Zeit, als Sauron eben niedergeworfen worden war, wurde Isildur hier von Orks angegriffen. Das Reich von Gondor befestigte das Ufer zwischen den Eryn Muil und Ithilien; immer wieder mussten an dieser Grenze Einfälle von Osten abgewehrt werden.

Die wichtigsten Nebenflüsse des Anduin waren (von Norden nach Süden) Grauquell, Langquell, Schwertel, Silberlauf, Limklar und Entwasser. Aus dem Weißen Gebirge nahm er noch Erui und Sirith, aus dem Schattengebirge den Poros auf. Osgiliath, die alte Hauptstadt von Gondor, lag zu beiden Seiten des Flusses. Der große Seehafen Pelargir, kurz vor dem Mündungsdelta (*Ethir Anduin*), wurde schon im Zweiten Zeitalter von den Númenórnern erbaut.

R, II, 8–10; S, III.

ANDÚNIË

Hafen an der Nordwestküste der Insel Númenor, an einem ins Vorgebirge von Andustar eingeschnittenen Fjord gelegen. Andúnië war die erste Hauptstadt von Númenor, weil die Schiffe der Eldar aus Eressea dort landeten. Die Häuser standen dicht am Strand und an den Berghängen dahinter. Als die Besuche der Elben seltener wurden, während der Schiffsverkehr mit Mittel­erde zunahm, verlor Andúnië an Bedeutung. Die Stadt war Sitz der Herren von Andúnië, einer Nebenlinie der königlichen Familie, und die Hochburg der Ge-

treuen, die mit den Elben Freundschaft halten wollten. Unter dem König Gimilzôr mussten alle, die verdächtig waren, dieser Partei nahezustehen, aus dem Westen in den Osten des Landes ziehen, wo sie leichter zu beaufsichtigen waren.

Vgl. Amandil, Getreue, Númenor. S, Akallabêth; *Nachrichten*, II, iii.

ANDÚRIL

Aragorns Schwert, Q. »Flamme des Westens«, wie er es nannte, nachdem es aus den Bruchstücken von Narsil neu geschmiedet worden war. Auf der Klinge waren die sieben Sterne (*Valacirca*) eingraviert, zwischen einer Mondsichel und einer Sonne, den Wahrzeichen Isildurs und Anárions, umgeben von einem Kranz grimiger Runen. Das Umschmieden war keine einfache Reparatur; nur die Noldor von Bruchthal konnten sie leisten, denn die Weissagungen, die auf dem Schwert lagen, mussten beachtet werden.

Der Name eines Schwerts war oft wichtiger als seine mechanischen Eigenschaften, denn man brüllte ihn in der Schlacht laut heraus, und wenn er berühmt

genug war, konnte er allein schon manche Feinde kampfunfähig machen. Dennoch ist unklar, warum Aragorn bei der Begegnung mit den Hobbits in Bree die Bruchstücke bei sich trug, statt einer weniger edlen, aber brauchbaren Waffe.

Vgl. Narsil.

R, I, 10; II, 3.

ANFALAS

»Langstrand«, der Küstenstreifen südlich der Pinnath Gelin, zwischen den Mündungen der Flüsse Morthond und Lefnui; eines der südlichen Lehen von Gondor. Zur Verteidigung von Minas Tirith kam von dort ein bunt zusammengewürfelter Haufen von Jägern, Hirten und Bauern aus kleinen Dörfern. Mit Ausnahme ihres Fürsten Golasgil und seines Gefolges waren sie alle nur spärlich bewaffnet.

Vgl. Gondor

ANFAUGLITH

S. »Erstickender Staub«: späterer Name für Ard-galen.