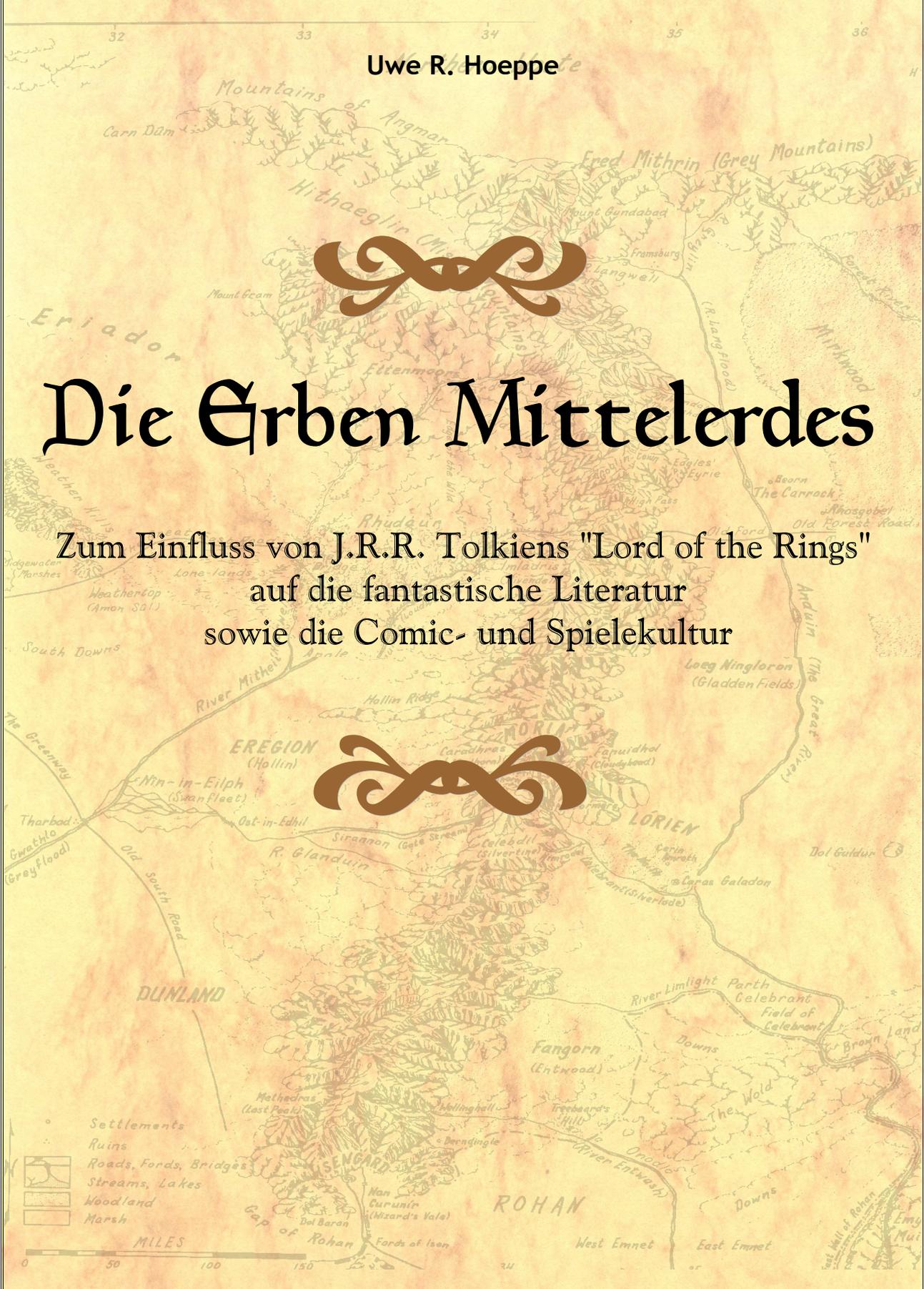


Uwe R. Hoeppe

# Die Erben Mittelirdes

Zum Einfluss von J.R.R. Tolkiens "Lord of the Rings"  
auf die fantastische Literatur  
sowie die Comic- und Spielekultur





# Inhaltsverzeichnis

<b>Einleitung.....</b>	<b>3</b>
<b>Genres.....</b>	<b>4</b>
Fantasy.....	4
Comic.....	11
Spiele.....	14
Rollenspiele.....	15
Trading Card Games.....	18
Computerspiele.....	20
Film.....	22
<b>Analyse.....</b>	<b>26</b>
Geografie.....	27
Magie & Macht.....	33
Gut & Böse.....	37
Rassen.....	45
Ainur.....	48
Elves.....	50
Dwarves.....	57
Hobbits.....	61
Orcs.....	64
Ents.....	69
Trolls.....	71
Charaktere.....	72
Gandalf.....	73
Gollum.....	75
Galadriel.....	76
Tom Bombadil.....	77

Morgoth.....	80
Gefallene Maiar.....	82
Ungoliant.....	84
Kämpfe.....	85
Éowyn.....	86
Sam.....	89
<b>Fazit.....</b>	<b>92</b>
<b>Anhang.....</b>	<b>95</b>
Primärquellen.....	95
Spiele.....	96
Filme.....	98
Sekundärquellen.....	98
Zeitschriften.....	101
InterNet.....	101
Abbildungen.....	101
<b>Danksagungen.....</b>	<b>105</b>

# 1 - Einleitung

Tolkiens Status als Gründervater der Fantasy-Literatur scheint heute unbestritten. So wird sein *Lord of the Rings* (**LotR**)<sup>1</sup> ehrfurchtsvoll als "*the most influential fantasy novel ever written*" und er selbst als "*the 20<sup>th</sup> century's single most important author of fantasy*"<sup>2</sup> bezeichnet. Auch wenn man geneigt sein mag, dem beizupflichten, so ist es natürlich die Aufgabe dieser Arbeit, den Wahrheitsgehalt solcher Aussagen zu überprüfen.

Betrachtet man nämlich Tolkiens eigene Sichtweise, so ergibt sich zunächst ein recht unscheinbares Bild: Indem er selbst gerne als "Historiker"<sup>3</sup> und "Übersetzer" auftrat, vermied er es, sich als Schöpfer Mittelirdes zu exponieren. Gleich die ersten Sätze des Prologs zum **LotR**<sup>4</sup> suggerieren volle Authentizität des von ihm veröffentlichten Texts: So beruft er sich auf das (fiktionale) "*Red Book of Westmarch*", das von Bilbo und Frodo zusammengestellt wurde<sup>5</sup>, als Quelle. Er geht mit "Übersetzungen" elbischer Namen ins Englische<sup>6</sup> sogar so weit, dass man sich unweigerlich an Defoes "*Robinson Crusoe*" oder Swifts "*Gulliver's Travels*" erinnert fühlt (*siehe auch p.5*)<sup>7</sup>, fast so als hätte der Autor Angst, seine Leser könnten sich von seinem Werk abwenden, wenn sie herausfänden, dass es vollständig fiktional ist. Natürlich muss man bei solchen Vergleichen bedenken, dass Tolkien diese "Historizität" als bewusstes Stilmittel wählte, weil er wusste, seine potentielle Leserschaft würde die Fiktionalität sehr wohl erkennen können. Dennoch zeigt Wilsons verheerende Kritik des **LotR**<sup>8</sup>, dass das Konzept einer vollständig fantastischen fiktionalen Welt zur Zeit Tolkiens aus den Kinderschuhen der Märchen und *nursery stories* noch nicht herausgewachsen war. Man darf also durchaus erwarten, dass Tolkien hier wichtige Pionierarbeit geleistet hat.

Betrachtet man also die Einflüsse Tolkiens einmal an der Oberfläche, so stellt man fest, dass eine erstaunliche Bandbreite von Produktionen sich an ihn anlehnt: Dabei ist der offizielle Tribut mit Tolkien-orientierten Kurzgeschichten heutiger Fantasy-Autoren "*After the King*"<sup>9</sup> nur die Spitze des Eisberges: Abgesehen von Tolkien-Enzyklopädien<sup>10</sup> und einem "*Tolkien Quiz Book*"<sup>11</sup> umfasst die Palette der offiziellen Produkte:

"...dramatizations, musicals, puppet performances, [...] board games, puzzles, computer games, chess sets, playing cards, tarot decks, T-shirts, costumes, masks, buttons, belt buckles, dolls, puppets, metal miniature figures, coloring books, music, linens, pewter figurines, porcelain figurines, collector plates, clocks, daggers & swords, action figures, bulletin boards, mirrors,

- 
- 1 **Zur Zitierweise der Hauptwerke:** Ich habe aus Gründen der Nachvollziehbarkeit entschieden, die Verweise auf Tolkiens Primärtexte durch den (teils verkürzten) Titel, und nicht durch "*Autor, Jahreszahl*" vorzunehmen. So steht **Tales** für *Unfinished Tales* und **LotR I-III** für *Lord Of The Rings* (dt. Übers.: **HdR**), *Part One through Three*. Des weiteren beziehe ich mich auf das **Silmarillion** und Tolkiens **Letters**. Die genauen Angaben dieser Texte sind im Literaturverzeichnis angeführt.
  - 2 **Clute** (1997), pp.950-951.
  - 3 vgl. **Nitzsche** (1979), p.128.
  - 4 **LotR I**, p.17.
  - 5 **LotR I**, p.34.
  - 6 vgl. z.B. **LotR III**, p.544: "*Yrch*, pl. of Elvish *orch* = ore" oder **ebd**, pp. 522: "On Translation".
  - 7 **Zur Verweisstruktur:** Im Laufe dieser Arbeit werden externe Referenzen (Nachweise) mit "**vergleiche / vgl.**" gekennzeichnet, interne Verweise (Bezüge innerhalb dieser Arbeit) werden mit "**siehe / s.a.**" eingeleitet. Als Hilfe gilt dabei: wo nur eine Seitenangabe steht, liegt eine interne Referenz vor.
  - 8 **Wilson**, Edmund: "**Oo, Those Awful Orcs!**" in: "**The Bit between my Teeth**", London 1966, pp.326.
  - 9 **Greenberg**, Martin H. (Hrsg.): "**After the King: Stories in Honor of J.R.R. Tolkien**", o.O.: *Mass Market Paperback* 1994.
  - 10 z.B. **Day** (1993), **Duriez** (1992) und **Tyler** (1979).
  - 11 **Murray**, Andrew: "**The Tolkien Quiz Book**", London: *HarperCollins* 1996.

*posters, calendars, note-cards, stationery, collectible card games, role-playing games, decals and bumper stickers.*"<sup>12</sup>

Anhand dieser Liste fällt es nicht schwer, sich vorzustellen, wie unüberschaubar erst die Fülle der inoffiziellen Produkte sein muss. Hier reichen die Einflüsse bis hin zu *Heavy Metal*-Rockmusik<sup>13</sup>. Besonders im Bereich von Computerspielen wird deutlich werden, dass viele direkte Bezüge zu Tolkien hergestellt werden, ohne dafür eine offizielle Lizenz einzuholen, weil Mittelirdes in weiten Teilen Allgemeingut geworden ist.

Ich werde im Folgenden versuchen, einige wichtige dieser Referenzen aufzuzeigen. Um die Authentizität einer Umsetzung beurteilen zu können, muss natürlich eine differenzierte Analyse des Originals vorausgehen, und so belegen sorgfältige Interpretationen von Tolkiens Welt einen großen Teil der folgenden Seiten. Insgesamt bildet diese Arbeit damit eine detaillierte Betrachtung der Tolkien-Rezeption auf dem wenig untersuchten populären Sektor.

## 2 - Genres

Ich habe die Schwerpunkte *Fantasy-Literatur*, *Comics* und *Spiele* daher vor allem deshalb gewählt, weil es sich dabei um sehr gering untersuchte Gebiete handelt. Mit fortschreitender Untersuchung wurde anhand der Menge des zu behandelnden Materials aber klar, dass eine detaillierte Analyse von Literatur und Spielen den Rahmen dieser Studienarbeit bei Weitem sprengen würde, während auf dem *Comic*-Sektor nur wenig verwertbares Material zu Tolkien zu finden war. Ich habe mich von daher entschieden, das Thema *Spiele* zum Schwerpunkt zu machen, da es mir in seiner Außenseiterposition am interessantesten erschien. Somit wird die etwas knappere Behandlung des Bereiches von "*Literatur*" (im engeren Sinne) hauptsächlich zum Bezugspunkt für die Einordnung der untersuchten "nicht-literarischen" Gebiete.

Da einige der von mir betrachteten Bereiche nur selten Gegenstand wissenschaftlicher Analyse geworden sind, nehme ich im Folgenden die Definitionen vor, die für diese Arbeit verbindlich sind. Dabei versuche ich, mich möglichst eng an bestehende Konzepte anzulehnen; wo dies jedoch nicht möglich ist, lege ich meine eigenen Begrifflichkeiten fest.

### 2.1 - Fantasy

Versucht man, dieses Genre zu definieren, so muss man zunächst eine deutliche Unterscheidung zwischen deutscher und anglo-amerikanischer Literaturtheorie vornehmen: schon die Tatsache, dass der Begriff "*fantasy*" im Allgemeinen überhaupt nicht übersetzt wird, lässt vermuten, dass hier im Deutschen keine eigenständige Definition vorliegt. Und in der Tat tut man sich schwer, eine deutsche Entsprechung des Begriffs zu finden: So definiert z.B. von Wilpert den Terminus "*fantastische Literatur*" als Überbegriff für "*Schauerroman, Gothic Novel, Gespenstergeschichte und ⇒Fantasy bis zur Science Fiction*"<sup>14</sup>, womit also "*fantasy*" selbst ohne Erläuterung aus dem

---

12 **Tolkien Enterprises** Homepage unter <http://www.tolkien-ent.com> (9.6.1999).

13 z.B. **Blind Guardian**, "*The Bard's Song - The Hobbit*"; auf: "*Somewhere Far Beyond*", *Virgin Records* 1992.

14 **Wilpert** (1989), p.679.

Englischen übernommen wird. Unter der Definition von "*Fantasy-Literatur*" weist er dann auf "*imaginäre Welten*" und "*Pseudomythologien*" hin, die jedoch "*leicht zur Trivialität und Comics absinken*"<sup>15</sup>. Alleine schon die damit verbundene leicht negative Wertung ist typisch für den deutschen Umgang mit diesem Genre: So ist mir im Laufe meines eigenen Germanistik-Studiums nichts begegnet, was auch nur im Entfernten den Begriff "Fantasie" überhaupt als konstituierendes Merkmal getragen hätte (wobei Kafkas "Metamorphose" nur eines der deutschsprachigen Beispiele ist, die durchaus "fantastische" Züge tragen), wogegen Tolkien in der Anglistik als fester Bestandteil des Kanons in jeder Literaturübersicht des 20. Jahrhunderts auftaucht. Ganz offensichtlich tut man sich in Deutschland besonders schwer, sich ernsthaft mit "unrealistischer" Literatur zu befassen<sup>16</sup>, und wenn man Becksons Verweis auf eine "*radical departure from ⇒realism*"<sup>17</sup> als wesentlichem Merkmal von *fantasy* folgt, wird verständlich, warum: Der damit schnell verbundene Vorwurf des Eskapismus scheint mir hier das ausschlaggebende Element zu sein. Die befürchtete Flucht des Lesers aus seiner sozialen Verantwortung in die fiktive Welt ist nicht kleinzukriegen, seit es ein breites Lesepublikum gibt, und je fantastischer der Inhalt eines Buches, desto größer scheint die potentielle Gefahr, die von ihm ausgeht.

Dabei ist es interessant, nachzuvollziehen, wie sich die gesamte fiktionale Literatur - gegen genau den gleichen Vorwurf - ihren Platz in den humanistischen Wissenschaften erst "erkämpfen" musste: Als Daniel Defoe 1719 seinen "*Robinson Crusoe*"<sup>18</sup> veröffentlichte, musste er das Buch noch als Reisebericht ausgeben, um den Vorwurf der Fiktionalität zu umgehen. Ebenso ging es 7 Jahre später Jonathan Swift mit "*Gulliver's Travels*"<sup>19</sup>, und obwohl dieses Werk weit weniger realistisch anmutet als *Robinson Crusoe*, scheint es doch im Lesepublikum keinen Protest gegen eine solche - aus heutiger Sicht verfälschende - Deklaration gegeben zu haben<sup>20</sup>. Als es dann mit steigendem Alphabetismus und erschwinglicheren Buchpreisen im 19. Jahrhundert zur immer stärkeren Verbreitung von Büchern kam, so waren es vor allem die Frauen des reichen Bürgertums, die die nötige Zeit, das Geld und die Bildung besaßen, um ausgiebig zu lesen. Besonders der große Erfolg der Brontë-Schwester zeigt (obwohl sie unter männlichen Pseudonymen veröffentlichten<sup>21</sup>), dass deren weibliche Protagonisten (aus weiblicher Perspektive beschrieben) den Nerv ihrer - größtenteils weiblichen - Leser trafen. Damit wurde der Vorwurf der Realitätsflucht gegen Literatur endgültig zementiert: gerade die Tatsache, dass fiktionale Literatur zu diesem Zeitpunkt ungleich mehr *Leserinnen* als *Leser* hatte, machte es für patriarchalisches Denken einfach, Fiktionalität als Manifestation weiblicher Hysterie abzustempeln. Und obwohl fiktionale Literatur mittlerweile zum Gegenstand wissenschaftlichen Arbeitens geworden ist, schleift sie immer noch den latenten Vorwurf von Trivialität und Nutzlosigkeit mit sich herum. Dabei scheint besonders in Deutschland die Faustregel zu gelten, dass Populäres nicht seriös sein kann. Deshalb halte ich es z.B. für sehr unwahrscheinlich, dass Tolkiens Bücher ohne deren differenzierte linguistische Dimension hier die gleiche Beachtung gefunden hätte, obwohl die akribische Beschreibung (fiktionaler) *elbischer Sprachen*<sup>22</sup> nicht den wichtigsten Teil der literarischen Qualität seines Werks ausmacht. Zwar beweist er große Treffsicherheit in der "richtigen" Benennung seiner Schöpfung<sup>23</sup> und trägt damit

15 Wilpert (1989), p.289.

16 vgl. hierzu auch Petzolds Aussage, "...daß in der deutschen Anglistik das Phänomen Tolkien bisher [1980] so gut wie gar nicht zur Kenntnis genommen wurde". Petzold (1980), p.10.

17 Beckson (1995), p.87.

18 vgl. Wagner (1988), p.60: "*The life and strange surprising adventures of Robinson Crusoe, of York, Mariner: [...] Written by Himself*"; Defoe (1993).

19 Wagner (1988), p.62; Swift (1994).

20 Tolkien folgt genau der gleichen Strategie wie Swift und Defoe: Obwohl er es nicht mehr nötig hat, dem Leser ernsthaft zu suggerieren, seine Schriften seien historische Tatsachenberichte, wählt er trotzdem dieses Stilmittel, um seine Sekundärwelt realistischer erscheinen zu lassen: Vgl. Tolkiens **Prolog** in **LotR I**, p.17.

21 Wagner (1988), p.102.

22 vgl. hierzu z.B. den Anhang des LotR in **LotR III**, p.523: "*On Translation*" und die Anhänge in **Silmarillion**, p.427: "*Elements in Quenya and Sindarin names*".

23 Auden, Wystan Hugh: "**The Quest Hero**", in: Isaacs (1968), p.51.

wesentlich zur fiktionalen Glaubwürdigkeit des Werkes bei, aber die Nomenklatur bleibt doch trotzdem Oberflächenveredelung, die ohne einen massiven Unterbau, auf den sie aufgetragen werden kann, substanzlos bliebe. Selbstverständlich ist es legitim, von einer linguistischen Grundmotivation auszugehen<sup>24</sup>, aber die damit verbundene Lesart ist für keinen Leser verbindlich, und besonders die große Anhängerschaft Tolkiens dürfte hauptsächlich in seiner Kreation schwelgen, nicht in seiner Sprache. Abgesehen davon hat auch Tolkien nicht nur rein linguistisch gearbeitet, sondern auch viel gemalt und sich von seinen Aquarellen inspirieren lassen<sup>25</sup>.

Betrachtet man also dem gegenüber die deutsche Literaturlandschaft, so wird man - möglicherweise überrascht - feststellen, dass sich hier fast keine Entsprechungen zu Werken wie dem **LotR** finden. Die größtmögliche Annäherung ist dabei in den Büchern Michael Endes zu sehen: so lässt sich seine "*Unendliche Geschichte*" am ehesten als *fantasy*-Buch beschreiben. Und obwohl die Kriterien für eine solche Einordnung überdeutlich aus dem Werk hervorgehen (eine geschlossene Sekundärwelt mit fremden Wesen und eigener Mythologie etc., *siehe p.7*), wird das Buch in Kindlers Literaturlexikon nur lapidar als "Jugendroman" bezeichnet<sup>26</sup> - ein Begriff, der überhaupt nichts besagt außer dass er eine Zielgruppe definiert. Ironischerweise befasst sich ausgerechnet diese Geschichte mit der Beziehung unserer Primärwelt zu fiktionalen Sekundärwelten und weist explizit auf das menschliche Bedürfnis nach Träumereien und Fantasie hin<sup>27</sup>, das (u.a.) mit *fantasy*-Literatur befriedigt wird. Und besonders wenn man die Literaturdidaktik an allgemeinbildenden Schulen in Deutschland betrachtet, so wird immer wieder mit Recht hingewiesen, dass die Rezeption von Literatur ein lustvolles Erlebnis für die Schüler sein muss<sup>28</sup>, wenn sie irgend etwas daraus lernen sollen. Eben diese "Lust" ist aber genau das, was wiederum als Pfad zum Eskapismus angeprangert wird. Mir scheint, der Erlebniswert von Fiktionalität wird oft immer noch unterschätzt, weil er - als Hauptmerkmal von Trivilliteratur - in "seriösen" Werken offenbar einen schlechten Ruf genießt. Abgesehen davon weist Petzold mit Recht darauf hin, dass die Gefahr der Flucht in eine fiktionale Welt viel eher gegeben ist, je mehr diese Sekundärwelt der realen ähnelt<sup>29</sup> - wovon *fantasy*-Literatur weit entfernt ist. Genau das Gleiche spielt sich z.B. seit Einführung des Fernsehens in der pädagogischen Diskussion ab: hier scheint die Meinung vorzuherrschen, was Kindern Spaß macht, könne nicht zu deren Bildung oder gar Sozialisation beitragen. Erst die neuere Medienpädagogik erkennt den Erlebniswert der modernen Medien überhaupt an<sup>30</sup>. Hier zeigen sich die gleichen Vorbehalte, die die Abgrenzung des literarischen Kanons zur sog. Trivilliteratur oft schwierig gestalten.

Offensichtlich scheut sich daher die deutsche Literaturwissenschaft sehr, hier eine eigenständige Definition zu erstellen, und so wird entweder der englische Begriff verwendet oder das Thema insgesamt mit Verweis auf dessen "Trivialität" gemieden. So kommt es, dass sogar in anglistischen Werken, die aber von Deutschen verfasst werden, *fantasy* mit *children's literature* zusammengefasst und in der Inhaltsangabe von Tolkiens Werk *Hobbits* mit Zwergen gleichgesetzt werden<sup>31</sup>. Weiterhin treten hier in der Verwendung des entlehnten Begriffes Übersetzungsprobleme auf: so entspricht nicht etwa "*fantasy*" dem deutschen "*Fantasie*" (d.h. kreatives Potential, Vorstellungskraft), sondern "*imagination*"<sup>32</sup>. Das englische "*fantasy*" dagegen beschreibt eher eine

24 vgl. Shippey, T.A.: "Creation from Philology in the [LotR]", in: Salu (1979), pp.286-316: "[LotR]...*primarily linguistic in inspiration*..."

25 Clute (1997), p.951.

26 Walter (1996), *Band 5*, p.200.

27 Ende (1979).

28 Dahrendorf, Malte: "Leserziehung oder literarästhetische Bildung?", in: Wilkending (1972), pp.150.

29 Petzold (1980), p.113.

30 vgl. z.B. Moser (1999), pp.170.

31 Wagner (1988), pp.166-167.

32 vgl. hierzu Messinger (1992): *Fantasie* wird an erster Stelle mit "*imagination*" und erst an vierter Stelle mit "*fantasy*" [im Sinne von Tagträumerei] übersetzt.

"Vorstellung" (d.h. das Ergebnis der Benutzung eines solchen Potentials). Die beiden Begriffe beziehen sich somit zwar auf den gleichen Prozess, legen aber den Schwerpunkt auf unterschiedliche Ausschnitte daraus<sup>33</sup>: *Fantasie* ist die Voraussetzung, *fantasy* dagegen das Endprodukt. Die englische Semantik des Begriffes als "Vorstellung" oder "Hirngespinnst" greift dabei das zentrale Kriterium der *fantasy* bereits auf: die fiktive Sekundärwelt. So bezeichnet Tyler z.B. die Sekundärwelt selbst als "*Fantasie*", indem er den deutschen Begriff als *terminus technicus* für "*Faerie*", die Märchenwelt, benutzt<sup>34</sup> und damit die englische Semantik in den deutschen Begriff überträgt.

Versucht man nun - ungeachtet aller Unkenrufe, der **LotR** sei eine literarische Anomalie<sup>35</sup> - eine Einordnung von Tolkiens Werk in diese Begrifflichkeiten, so definiert z.B. Petzold "*fantasy*" als bewusste Erschaffung einer solchen vollständig autonomen Sekundärwelt mit ihren eigenen Gesetzmäßigkeiten<sup>36</sup>. Er verweist darauf, dass eine solche Welt natürlich sehr präzise gearbeitet sein muss, um die fiktionale Illusion (Coleridges "*willing suspension of disbelief*"<sup>37</sup>) aufrecht zu erhalten. Dabei benutzt er - wie ich finde, sehr angemessen - den Begriff des "*Kunstmärchens*"<sup>38</sup>, um ein solches Werk zu charakterisieren, wobei sich dieses vom Volksmärchen in erster Linie dadurch unterscheidet, dass es keine anonyme Überlieferung ist, sondern auf einen einzelnen Autoren zurückgeht. Untersucht man nun den **LotR** auf inhaltliche Aspekte, so liegen in der Tat eine ganze Reihe von Gemeinsamkeiten mit Märchen<sup>39</sup> vor:

- **wunderbar-übernatürlicher Inhalt**: Magie findet sich zwar bei Tolkien nicht in so manifesten Formen wie wir sie aus Märchen kennen, aber sie ist doch eindeutig vorhanden: als deutlichstes Beispiel kann hier die unglaubliche Macht des Einen Ringes gelten, die zwar nicht direkt in Erscheinung tritt, aber doch an ihren korrumpierenden Auswirkungen auf Frodo und besonders Gollum offensichtlich wird. Abgesehen davon bedient Tolkien aber auch das klassische Bild von Märchen-typischer Magie, als er beschreibt, wie Sam befürchtet, Gandalf könnte ihn in "etwas Unnatürliches" verwandeln<sup>40</sup>.
- **schematisch-typische Figuren** (*wie gut/böse, dumm/klug, tapfer/feige etc.*): Wenn auch bei Tolkien etwas flexiblere und mehrschichtigere Charaktere auftreten, so sind doch erstaunlich viele von ihnen klaren Positionen zugeordnet: So ist Gandalf der unerschütterliche Verfechter des Guten, Gollum (trotz aller Bemühungen) hoffnungslos verdorben, die Hobbits trotz ihrer physischen Schwäche unbeirrbar loyal; sogar König Théoden ist, obwohl vorübergehend verblendet, ein unverändert integerer Charakter. Und Sauron ist der eindeutig prototypische dunkle Herrscher, der durch nichts und niemanden zu erweichen ist: eine durch und durch echte Märchenfigur.
- **das Fehlen einer zeitlich-realen Bindung an die Primärwelt**: Tolkien selbst hat sich immer dagegen verwahrt, Mittelirden einem Ort in der realen Welt direkt zuzuordnen: Weder ältere Zeitalter oder eine entfernte Zukunft, noch andere Planeten oder Paralleluniversen würden ausreichen, um den Grad an magischer Entfremdung zu erreichen, den Märchenwelten in sich tragen: Sie existieren nur in der vollständigen Entrücktheit der Fiktionalität.
- **Fabelwesen wie Drachen und Zauberer**: Das ganz selbstverständliche (oder "naive") Einführen von nicht-realen Personen und Wesen ist ein weiteres wichtiges Merkmal, was Tolkien mit Märchen gemein hat. Diese tragen vor allem dazu bei, die eigene Logik der Fiktionalität zu

33 vgl. auch Petzold (1996), p.7.

34 Tyler (1979), p.203.

35 Reilly, Robert J.: "**Tolkien and the Fairy Story**", in: Isaacs (1968), p.128: "...it [the LotR] was anomalous...".

36 Petzold (1980), pp.101.

37 zitiert nach Gardner (1991), p.22.

vgl. auch: Beckson (1995), p.88.

38 Petzold (1980), p.103.

39 Arbeitsdefinition von "Märchen" im Folgenden nach Schweikle (1984), p. 275.

40 **LotR I**, p.94: [Sam zu Frodo]: "*Don't let him turn me into anything unnatural!*"

betonen: So werden Zeichen gesetzt, die dem Zuhörer (oder Leser) signalisieren, dass sich die Plausibilität dieser Welt seiner Beurteilung entzieht. Was im Märchen passiert, passiert aus der Logik der fiktionalen Welt, und nicht nach Maßstäben der realen.

- **die glückliche Lösung von Konflikten** (wie sie dem Wunschenken von Erzähler und Zuhörer entspricht): Dieses vielleicht wichtigste Kriterium für Märchen findet sich im **LotR** erstaunlich konsequent angewendet wieder. So wird nicht nur der dunkle Herrscher am Schluss besiegt, auch Saruman, Grima und Gollum finden ihr verdientes Ende, und das wohlgemerkt jeweils aus eigener Schuld. Perfekter könnte der Erzähler sie ihre für Sünden nicht büßen lassen: die ausgleichende Gerechtigkeit, die der Märchenzuhörer sich herbeisehnt, wird von Tolkien voll und ganz bedient. Sogar gute Charaktere, die einzelne Anfälle von Versündigung zeigen, wie Boromir, Denethor und Théoden müssen ihre Schuld mit dem Tod büßen - wenn sie sich aber treu für die gute Sache opfern, wird ihnen das Privileg eines heroischen Todes zuteil. Gandalf dagegen, der nie strauchelt und sein Leben gibt, um die Gemeinschaft des Rings zu schützen, wird folgerichtig nicht nur mit Wiedergeburt für seine Treue belohnt, sondern auch noch mit seiner "Beförderung" zum Vorstand des Rates der Weisen, um den gefallenen Saruman zu ersetzen.

Außerdem ist die Erfüllung einer Mission (**Quest**)<sup>41</sup> ein weiteres wichtiges Merkmal vieler (wenn auch nicht aller) Märchen - im **LotR** spiegelt sich diese überaus populäre Form in dem Versuch wieder, den Einen Ring zu zerstören<sup>42</sup>. Legt man diese Kriterien als konstituierende Bestandteile eines Märchens zugrunde, so reicht der Hinweis auf einen einzelnen Autoren, um mit dem Begriff "*Kunstmärchen*" den **LotR** meiner Ansicht nach angemessen einzuordnen<sup>43</sup>. Dass dies natürlich nicht die einzig gültige Einstufung ist, zeigt z.B. Brewer, der den **LotR** in Abgrenzung zur *novel* (⇒realism) mit der *romance* in Verbindung bringt<sup>44</sup>.

Betrachtet man nun Tolkiens andere Werke, so kann man den **Hobbit** hier sicherlich auch noch mit einreihen, aber spätestens im **Silmarillion** verschieben sich die Strukturen: So beginnt es mit der Schöpfungsgeschichte eher als Mythos, und fährt dann als historischer Bericht fort<sup>45</sup>. Es ist als weiteres Kennzeichen von *fantasy* zu verstehen, religiöse Bedürfnisse mit einem Kunst-Mythos zu befriedigen<sup>46</sup>; dabei wird das literarische Werk als "*Sub-creation*" betrachtet, in welcher der Autor eine ähnliche Position zu seinem Werk einnimmt wie ein Gott zu seiner Schöpfung<sup>47</sup>. Die späteren posthumen Veröffentlichungen wie die *Tales* und die *History of Middle-earth* gleichen dann eher Steinbrüchen, in denen sich die Brocken verlorener Geschichtsschreibung wiederfinden. Dabei ist es gerade die Intertextualität zwischen all diesen Elementen, die auf den Leser eine besondere Faszination ausübt, weil sie von ihm aktive Detektivarbeit erfordert, um einen Gesamtsinn zu konstituieren<sup>48</sup>. Lediglich die Betrachtung des Werkes eines einzelnen Autoren zeigt hier bereits auf, wie offen die Definition von *fantasy*-Literatur ist: So findet man alleine bei Tolkien vom Kinderbuch bis zur fiktionalen Mythologie eine ganze Palette an Sub-Genres. Daran wird deutlich, warum dieses Genre auch in Lexika immer sehr ausschweifend umschrieben wird: So beobachtet

41 **Auden**, Wystan Hugh: "**The Quest Hero**", in: **Isaacs** (1968), pp.42.

42 zu *Quests* in Tolkiens Werk vgl. auch **Duriez** (1992), p.213.

43 vgl. hierzu auch: **Fuller**, Edmund: "**The Lord of the Hobbits: J.R.R. Tolkien**", in: **Isaacs** (1968), p.17: "...he [Tolkien] has created a self-contained geography, [...] mythology, [...] a history in great depth [...] several languages [...] extensive flora and fauna in addition to those already known to us."

44 **Brewer**, Derek S.: "**The [LotR] as Romance**", in: **Salu** (1979), pp.249-264.

45 **Petzold** (1980), p.110.

46 **Petzold** (1980), p.113.

47 **Petzold** (1980), p.104.

**Helbling** (1995), p.57.

48 vgl. hierzu: **Helbling** (1995).

man hier Nähe zum Horror (z.B. H.P. Lovecraft<sup>49</sup>) und zur Science Fiction (z.B. A.C. Clarke<sup>50</sup>). Auch dabei zeigen sich ständige Überschneidungen: So ist Mary Shelleys "*Frankenstein*"<sup>51</sup> zwar in erster Linie eine Gothic Horror Novel, aber doch trotzdem mit einem starken technologischen Schwerpunkt (*science fiction*); Ähnliches gilt für Stevensons "*Dr Jekyll and Mr Hyde*"<sup>52</sup> - hier kommen sogar noch Aspekte der *detective story* hinzu. Sogar Oscar Wildes "*The Picture of Dorian Gray*" und Lewis Carrolls "*Alice in Wonderland*" werden mitunter der *fantasy* zugerechnet<sup>53</sup>, und der **LotR** ist von Naomi Mitchison einmal gar als "*super science fiction*" bezeichnet worden<sup>54</sup>. Ironischerweise werden sogar die o.g. "*Gulliver's Travels*" und "*Robinson Crusoe*" heute oft dem *fantasy*-Sektor zugeordnet, und in Deutschland kennt man sie fast nur noch als Kinderbücher - folglich weiß hierzulande auch fast niemand mehr vom durchaus ernsthaften Hintergrund der beiden Werke (als Satire respektive moralisches Werk) zu berichten. An diesem Beispiel wird die enge Assoziation von *fantasy* mit "Jugendliteratur" und damit dem "trivialen" Bereich deutlich, und damit schließt sich der Kreis der Ausgrenzung durch Kanonbildung: was einmal als "trivial" gebrandmarkt wurde, hat es schwer, wieder für voll genommen zu werden.

Bei aller Schwammigkeit des Begriffs bleibt aber festzuhalten, dass Werke der *fantasy* auf jeden Fall an der Realität orientiert bleiben: Das heißt, sie sind trotz ihrer Abkehr vom "Realen" an eine innere Logik gebunden, die die Charaktere psychologisch nachvollziehbar machen muss<sup>55</sup>. Die damit entworfene Sekundärwelt wird erst damit glaubwürdig und fiktional lebensfähig. Als Folgerung aus dem oben Genannten definiere ich *fantasy* somit folgendermaßen:

***fantasy-Literatur*** (im weiteren Sinne) dient als Oberbegriff für

1. **Kunstmärchen** (*fantasy* im engeren Sinne),
2. **Horror / Gothic Novel** und
3. **Science Fiction.**

Die oft vorgenommene Zuordnung nach Altersgruppen ("Jugendbuch", "*children's literature*" etc.) ist schon seit der Begründung der modernen *fantasy* durch Tolkien abzulehnen, weil sie jegliche inhaltliche Aussage erfolgreich vermeidet. Außerdem möchte ich an dieser Stelle daran erinnern, wie Generationen durchaus ihren Kinderträumen treu bleiben können: So ist anlässlich des diesjährigen Kinostarts der "*Episode I*" des Science Fiction-Klassikers **Star Wars** deutlich zu verfolgen, wie die Kinder und Jugendlichen, die vor 20 Jahren mit dem *fantasy*-Märchen der magischen "*force*" aufgewachsen sind, heute mit der gleichen Begeisterung wie damals in die Kinos strömen. Wollte man die gesamte *Star Wars*-Saga damit als "Jugendliteratur" bezeichnen, wäre das bei einem Blick auf das mittlerweile erwachsene Publikum wohl denkbar unangemessen. Zwar besitzen Begrifflichkeiten wie "Kinderliteratur" durchaus ihre Berechtigung, man sollte sie aber nicht verwenden, um über die eigene Ratlosigkeit hinweg zu täuschen.

---

49 **Wilpert** (1989), p.289; **Lovecraft** (1982).

50 **Wagner** (1988), p.167; **Clarke** (1988).

51 **Wagner** (1988), p.167; **Shelley** (1994).

52 **Stevenson** (1994).

53 **Beckson** (1995) p.87; **Wilde** (1995), **Carroll** (1993).

54 **Letters**, #145, p.181.

55 **Beckson** (1995) p.88.

Denn natürlich ist gesamte *fantasy*-Genre sehr offen: So wird es z.B. überlagert von humoristischen Elementen verschiedenster Art: Mit "*Bored of the Rings*"<sup>56</sup> ist 1969 eine Parodie des **LotR** erschienen, die aufgrund ihrer einfach gestrickten Bezugnahme auf das Original auch unter Tolkienliebhabern nicht unumstritten ist<sup>57</sup>. Aber es gibt natürlich auch humoristisch geprägte *fantasy* ohne konkrete Bezugsbücher: So bedient sich Terry Pratchett mit seinen "*Discworld*"-Romanen<sup>58</sup> zwar reichlich aus dem Fundus von Sagen und Mythen (und natürlich auch neuerer *fantasy*-Schemata), bezieht sich aber nicht immer auf speziell herausgepickte "Vorbilder"; und solche direkten Referenzen beziehen sich dann meist nicht auf neuere *fantasy*, sondern auf die gleichen Überlieferungen, die Tolkien inspirierten, bis hin zu Shakespeare. Und auch wenn hier vor allem der Spaß am Lesen und Schmunzeln im Vordergrund steht, erfüllt Pratchett mit seiner Scheibenwelt doch mehrere wichtige Kriterien "ernster" *fantasy*: Er hat eine in sich geschlossene Sekundärwelt mit ihren eigenen Gesetzmäßigkeiten und Figuren geschaffen, die mittlerweile ebenso kartografiert ist wie Tolkiens Mittelalters.

Aber auch in prototypischer *fantasy* trifft man gelegentlich auf Werke, die in einigen konstituierenden Punkten stark von der o.g. Definition abweichen: So zeigen z.B. Stephen Donaldsons "*Chronicles of Thomas Covenant*"<sup>59</sup> deutliche Abweichungen vom Schema des Kunstmärchens: Er erschafft zwar auch eine autonome Sekundärwelt, die mit fremden Wesen und einer eigenen Magie ausgestattet ist, aber die Figuren sind im Gegensatz zu Märchen zu wirklich runden Charakteren ausgearbeitet. Die stereotype Zuordnung von einfachen Wesenszügen, die sich auch bei Tolkien noch wiederfindet (*siehe p.7*), wird hier fast vollständig überwunden. Donaldson zeichnet überaus detaillierte Psychogramme seiner Charaktere und macht sie mit allen Motivationen und Ängsten transparent. Damit ergibt sich zwingend auch die Ablehnung eines einfachen Gut/Böse-Verständnisses: Obwohl es am Anfang noch scheint, als ob der dunkle Herrscher "*Lord Foul*" eine Bedrohung von außen sei, wird bald klar, dass er lediglich als Projektion des negativen Potentials aller denkenden Wesen existiert. So endet Donaldson sogar damit, dass der Protagonist sich zu seiner eigenen dunklen Seite bekennt und sie annimmt: für Märchen (und auch für Tolkien) vollständig undenkbar, weil dem Leser damit das *happy end* verweigert wird, dass er von einem Märchen erwartet - zwar rettet Covenant die Sekundärwelt und kehrt in seine eigene zurück, da er dort aber wieder unheilbar krank ist (so wie er sie verlassen hatte), hinterlässt das Ende einen sehr unangenehmen Nachgeschmack. Zwar zeigt sich hier die Märchen-typische "ausgleichende Gerechtigkeit", sie kostet aber einen hohen Preis. Somit weist "*Thomas Covenant*" außer seinen *fantasy*-Elementen auch Aspekte einer *psychological novel*<sup>60</sup>, ja sogar des Entwicklungsromans<sup>61</sup> auf. Dabei ist es aber trotzdem interessant, wie nur das bloße Etikett von *fantasy* immer noch ernsthafte Beschäftigung mit einem Buch erschwert: So hat Wagner Donaldson völlig unbegreiflicher Weise als Tolkiens "*successor, though of inferior talent*"<sup>62</sup> bezeichnet: Leider schimmert hier wieder die Befangenheit durch, die typisch für den deutschen Umgang mit der großen Unbekannten "*fantasy*" scheint: Donaldsons Werk ist genauso geschlossen wie Tolkiens, und nur die (scheinbare) Abwesenheit einer eigenen Mythologie macht das Buch nicht schlechter: dabei verzichtet Donaldson bewusst auf Gottheiten, setzt aber an deren Stelle ein sehr überzeugendes Magiesystem, das die Kräfte der Natur selbst zur Mythologie ausbaut, ohne dabei Personen als Vehikel für einzelne Kräfte zu benötigen: seine Figuren stehen in *direktem* Kontakt mit den positiven Kräften des Landes, das sie bevölkern. Weiterhin stellt Donaldson Tolkiens doch recht simplem Gut/Böse-Verständnis (*siehe p.40*) eine höchste problematisierte Auseinandersetzung

56 **Beard & Kenney** (1993).

57 vgl. Stellungnahmen unter: <http://www.amazon.com/exec/obidos/ts/book-customer-reviews/0451452615/aabrakadaabsmagi/002-8119493-3816814> (Juli 1999).

58 z.B. **Pratchett**, Terry: "**Lords and Ladies: A Novel of Discworld**" [o.O.] *Harper Mass Market Paperback* 1996.

59 **Donaldson** (1977) und (1980-83).

60 **Beckson** (1995), pp.220-221.

61 **Wilpert** (1989), p.238.

62 **Wagner** (1988), p.167.

mit dieser Frage entgegen: moralisch gesehen ist Tolkiens schwarz-weiß-Ethik dem eindeutig unterlegen. Besonders hier habe ich den Eindruck, dass Donaldsons Werk in seiner Herkunft als "Trivialliteratur" nicht ernsthaft genug gelesen wird, denn eine "literarische Unterlegenheit" kann man bestenfalls an oberflächlichen Beobachtungen festmachen: nur aus der Tatsache, dass hier einige Motive auftauchen, die wir aus Tolkiens Werk kennen (ein Ring, der wilde Magie beinhaltet, sowie ein dunkler Herrscher) lässt sich nicht ableiten, dass hier lediglich kopiert würde - abgesehen davon sind diese Motive kein wirkliches Privileg Tolkiens<sup>63</sup>; sie finden sich in unzähligen anderen Märchen, Erzählungen und Sagen wieder. Wer genauer hinsieht, stellt sogar fest, dass Donaldsons Sekundärwelt wesentlich widerspruchsfreier ist, weil sie gezielter und in kürzerer Zeit entstand, und damit deutlich mehr Kohärenz zeigt. So fehlen hier die Risse in der Erzählung, die bei Tolkien mit fiktionaler Historizität ausgespachtelt werden müssen. Mir drängt sich hier der Eindruck auf, als hätte Tolkiens Werk in der Literaturwissenschaft nur durch seine linguistischen Neigungen und seine Anlehnung an Stoffe aus dem Kanon Anerkennung finden können. Meiner Einschätzung nach hätte das Fehlen dieser Elemente die Verkaufszahlen des **LotR** nicht annähernd so stark gesenkt wie die dem Werk gewidmete literarische Aufmerksamkeit. Dabei ist Mittelirdes nur historisch und linguistisch betrachtet ein komplexer Ort - moralisch gesehen bleibt Tolkiens Werk vergleichsweise simpel - ein *Märchen* eben.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass der *fantasy*-Sektor eine schwer überschaubare Fülle an Werken verschiedenster Herkunft und Qualität beinhaltet, die offenbar viele Literaturwissenschaftler abschreckt, sich hier ernsthaft einzuarbeiten.

## 2.2 - Comic

Dieses Genre ist - hauptsächlich wegen seiner Ausgrenzung aus dem literarischen Kanon - bislang nur dürftig untersucht und dokumentiert worden<sup>64</sup>. Statt dessen bestehen wissenschaftliche Definitionen noch zum großen Teil aus verunsicherten Abwertungen, um eine weitere Nicht-Behandlung des Themas zu rechtfertigen. So wird zwar meistens auf die Entstehung aus der Bildergeschichte (Wilhelm Buschs "*Max & Moritz*" ist hier das klassische Beispiel) verwiesen, die Entwicklung zum Comic aber oft als Degeneration abgetan<sup>65</sup>. Erst vereinzelt wird dem Comic-Sektor eine gewisse Eigenständigkeit bescheinigt<sup>66</sup> und damit der Entwicklung von Comic-spezifischen Techniken und Formen Rechnung getragen. Dabei ist wichtig, dass der auch heute noch gebrauchte Begriff von "*Comic*" oder "*comic strip*" schon in den 20er Jahren von der Entwicklung des Genres überholt worden ist<sup>67</sup>: So sind heute die Inhalte nicht mehr zwangsläufig komisch, und das Format des "strips" (das für Zeitungsveröffentlichungen benötigt wurde) verlor mit dem ersten Erscheinen eigenständiger Hefte ebenfalls seine Wichtigkeit. Das bedeutet nicht, dass dieses Urformat heute ausgestorben wäre<sup>68</sup>, nur sind neue - teils radikal andersartige - Formen hinzugekommen. So ist mit Art Spiegelmans "*Maus*"<sup>69</sup> ein (übrigens biografischer) Comic über polnisch-jüdische KZ-Insassen während des 3. Reiches erschienen, der vor allem deshalb auf

63 So ist der Ring allgemein ein "*traditional symbol of infinity or eternity...*". **Biedermann** (1996), p.283.

64 **Kaps** (1990), p.35.

65 vgl. z.B. **Wilpert** (1989), p.158: "...die unterste, ästhetisch, lit. und gehaltlich mangelhafte Stufe der Bildergeschichte..."  
⇒ *Bildergeschichte...*

66 **Schweikle** (1984), p.82.

67 **Kaps**, p.35.

68 ein heutiges Beispiel des klassischen *comic strip*-Formats stellen u.a. Bill **Watterson's** "*Calvin & Hobbes*" und Dik **Brownes** "*Hägar der Schreckliche*" dar, die aufgrund ihres primären Veröffentlichungsmediums - der Tageszeitung - immer noch an das schmale Streifen-Layout gebunden sind.

69 **Spiegelman**, Art: "**Maus** - A Survivor's Tale", New York: *Pantheon Books* 1986.

Protest und Unverständnis stieß, weil er dem Klischee des "Komischen" nicht entsprach<sup>70</sup>. So haben sich im Comic-Bereich aber schon seit längerem Unterformate gebildet, die mit Komik (fast) nichts mehr zu tun haben: Besonders in den 80er Jahren erlebte die *fantasy* im Comic einen Aufschwung, und genau wie in der "literarischen" *fantasy* ist auch hier die Entwicklung einer geschlossenen Sekundärwelt (*siehe p.6*) mit ihren eigenen Kreaturen und Gesetzmäßigkeiten ein konstituierendes Merkmal<sup>71</sup> - die Möglichkeit, all dies grafisch darzustellen, erklärt sicherlich den besonderen Reiz einer solchen Synthese. Der dabei benötigte Umfang einer Erzählung lässt auch die für *Comic Strips* typische Kurzlebigkeit<sup>72</sup> weit hinter sich. Interessanterweise zeigt sich besonders in dieser Umgebung eine starke Neigung von *science fiction*-orientierten Comics, deutliche (meist negative) utopische und damit gesellschaftskritische Elemente zu verarbeiten<sup>73</sup>, welche auch bei Skeptikern eine gewisse literarische Ernsthaftigkeit vermuten lassen sollten. Um das Genre etwas objektiver zu betrachten, ist es meiner Ansicht nach am angemessensten, die Trennung zwischen Trivialem und literarisch Wertvollem *innerhalb* des Comic-Bereiches anzusetzen, und nicht *darüber*. Der immer wieder gerne vorgebrachte Sarkasmus, Comics seien die Literatur der Analphabeten, ist sicherlich nicht mehr angebracht. Insgesamt lege ich meinem Verständnis von *Comics im engeren Sinne* die Arbeitsdefinition von Kaps zugrunde:

"Comics sind eine printmedial verbreitete visuelle Textform, die aus mindestens zwei Bildern besteht. In aller Regel findet zumindest in einem Teil der Bilder Schrift Verwendung, die dann in das Bild integriert ist. Unabhängig von der Verwendung von Schrift sind die Bilder eines Comics mit grafischen und/oder malerischen Mitteln gestaltet."<sup>74</sup>

Da aber nur wenige direkte Comic-Umsetzungen von Tolkiens Werken existieren<sup>75</sup>, liegt mein Schwerpunkt in diesem Bereich auch darauf, Darstellungen in anderen Werken dieses Genres auf die Einflüsse von Tolkiens Schaffen zu untersuchen. Dabei erweitere ich hier den Begriff von *Comic im weiteren Sinne* auf alle Formen von bildlichen Darstellungen innerhalb des *fantasy*-Bereiches. Damit wird es möglich, ebenfalls Spieleillustrationen (auch von Computerspielen), Zeichentrickfilme, Cartoons, Poster, Buchumschläge, Schallplattencovers etc. für Vergleiche heranzuziehen. Dabei beziehe ich mich z.B. auf Arbeiten von John Howe, der mit seiner Umschlaggestaltung für die hier benutzten Ausgaben des **LotR**, **Silmarillion** und der **Tales** einen Ruf als "offiziell autorisierter" Tolkien-Illustrator genießt und zusammen mit Alan Lee<sup>76</sup> für die künstlerische Gestaltung der **LotR**-Neuverfilmung von Peter Jackson (*siehe p.26*) zuständig ist<sup>77</sup>. Des weiteren untersuche ich Arbeiten von Angus McBride und Liz Danforth, die einen Großteil der Grafiken für MERP gestaltet haben, sowie verschiedener anderer einschlägiger *fantasy*-Künstler. So wird an den vielen Beispielen im



Abbildung 1: Der **Hobbit**-Comic

70 Kaps (1990), p.124.

71 Kaps (1990), p.242, 247, 291.

72 Helbling (1995), p.155.

73 Kaps (1990), p.246.

74 Kaps (1990), p.45.

75 Die einzige momentan erhältliche Version ist eine 3-teilige Adaption des *Hobbit*: Dixon (1992). Bedenkt man demgegenüber den Umfang des **LotR**, so leuchtet ein, dass eine angemessene Comicaaption hier leicht 10 Bände und mehr erreichen könnte - es ist fragwürdig, ob sich hierfür Käufer finden würden.

76 Alan Lee illustrierte eine 1991er Ausgabe des **LotR**. vgl. Clute (1997), p.568.

77 Vgl. <http://ringbearer.org/tolkienfaq.html> (30. Juni 1999).

Hauptteil dieser Arbeit deutlich werden, wie Tolkiens Konzepte mit allgemeinen Vorstellung von fantastischen Kreaturen vermischt worden sind.



Abbildung 2: Einer der 7 Zwerge (Disney-Grafik)

Betrachtet man nun die 3-teilige *Hobbit*-Comicaaption<sup>78</sup> als repräsentativ für den Umgang dieses Genres mit Tolkien, so stellt man vor allem fest, dass sich hier ein für Comicleser etwas ungewohntes Bild bietet: Während die meisten Comics bewusst auf ihren Bildern aufbauen - und damit im Groben auch ohne Lesen der Sprechblasen nachvollziehbar sind - präsentiert sich der *Hobbit* relativ textlastig (Abbildung 1). Verständlich wird dies, wenn man den Erzählstil der beiden hier zusammengebrachten Elemente betrachtet: So haben Comics im Allgemeinen die Tendenz, eine Geschichte grafisch zu erzählen und den eingebrachten Text hauptsächlich auf die Dialoge (in meist runden Sprechblasen) zu beschränken. Kommentare des Erzählers (in meist eckigen Textkästen) sind eher selten, und wenn sie doch auftreten, meistens relativ knapp. Der *Hobbit* ist demgegenüber in langen Passagen vom auktorialen Erzähler gleich einem Bericht verfasst, was in der Comicversion zu ausgedehnten (teilweise seitenlangen) Kommentarkästen

führt. So entsteht hier eher der Eindruck, der Text sei mit Bildern kommentiert worden und nicht umgekehrt, wie es typischer wäre für einen Comic. Damit entspricht diese Umsetzung in etwa einer gestrafften Form bzw. Zusammenfassung des Originaltextes, die dann zur Verdichtung der Atmosphäre bebildert worden ist.

Bei der grafischen Umsetzung der Figuren im *Hobbit* fällt auf, dass der Illustrator zwar gängige *fantasy*-Darstellungen (z.B. für *Smaug*, den Drachen) wählt, aber einige seiner Zwerge erinnern teilweise doch noch an Disney-Illustrationen aus Märchen wie z.B. *Schneewittchen* (Abbildung 2). Hier wurde also berücksichtigt, dass der *Hobbit* sich eindeutig an ein jüngeres Publikum wendet. So ist auch *Thranduil*, der Elbenkönig, optisch nicht von einem Menschen zu unterscheiden (Abbildung 3). Ebenso wird *Bilbo* als Hobbit nur schwer erkennbar, weil sein einziges Erkennungsmerkmal - die pelzigen Füße - oft nicht im Bild sind; ohne das Hintergrundwissen des Textes könnte er genauso gut für einen glattrasierten Zwerg gehalten werden (Abbildung 4). Bei all diesen Beanstandungen, die sich unter der Berücksichtigung des **LotR** ergeben, darf aber auch nicht vergessen werden,



Abbildung 3: Thranduil

dass das Originalbuch von Tolkien hier selbst noch keine präziseren Differenzierungen erlaubt - die feineren Unterscheidungen der Rassen Mittelirdes erfolgten erst später im **LotR** und im **Silmarillion**. So war im **Hobbit** die Unterscheidung zwischen Zwergen und Hobbits tatsächlich noch so problematisch, dass Bilbos einziges deutliches Unterscheidungsmerkmal das Fehlen eines Bartes war<sup>79</sup>. Die grafischen Darstellungen sind dem *Hobbit* als Kinderbuch also durchaus angemessen. Außerdem wird in der bildlichen Umsetzung der *Schlacht der Fünf Heere* am Ende des **Hobbit** deutlich, dass hier ein relativ blutrünstiges Geschehen kindergerecht unblutig dargestellt wird - ganz genau wie Tolkien in der Beschreibung der Schlacht vorgeht.

Alles in Allem bietet sich hier das Bild einer handwerklich ordentlichen Umsetzung, die sich keine Mühe gibt, übermäßig progressiv zu wirken - trotz gelegentlicher Bildüberlagerungen wirkt die Seitengestaltung in ihrer relativ konsistenten Rechtwinkligkeit eher traditionell<sup>80</sup>, und die dezente (fast schon kontrastarme) Farbgestaltung macht einen eher unscheinbaren Eindruck. Somit

78 Dixon (1992).

79 vgl. dazu: Hunt, Peter: "Did dwarf women have beards?", in: Tolkien FAQ. Download am 20. Juni 1999 von: <http://godzilla.eecs.berkeley.edu/rolozo/>

80 "Bewegte Seitengestaltung" nach Kaps (1990), p.269.



Abbildung 4: **Bilbo** (vorne) und die **Zwerge** im *Hobbit*

ist der Comic in den meisten Punkten durchaus adäquat umgesetzt, allerdings wird auch sehr deutlich, dass hier eine genrefremde Vorlage verarbeitet worden ist. Besonders sichtbar wird dieser Spagat zwischen verschiedenen Literaturformen auch dadurch, dass die Übersetzer der deutschen Fassung sich dafür entschieden, mit den offiziellen **LotR**-Übersetzungen zu brechen und der weniger populären Übersetzung aus der deutschen Ausgabe des "*kleinen Hobbit*"<sup>81</sup> zu folgen: So wird Bilbos Elbendolch *Sting* mit "Stachel"<sup>82</sup> anstatt mit "Stich"<sup>83</sup> übersetzt und *Rivendell* (**HdR**: "Bruchtal") und *Hobbiton* ("Hobbingen") unverändert übernommen. Damit richtet sich die Comicversion absichtlich eher an jüngere Leser, die den *Herrn der Ringe* noch nicht kennen. Insofern bleibt es fragwürdig, ob Comicfans diese

Version nicht als zu langatmig empfinden und Tolkienfans möglicherweise die Kürzungen im Text bedauern. So oder so ist hier aber ein sehr brauchbarer Kompromiss erstellt worden, der ohne Abstriche von beiden Teilbereichen nicht realisierbar gewesen wäre.

## 2.3 - Spiele

Abgesehen von Computerspielen, welche nur die auffälligste Neuerung innerhalb des Spiele-Genres ausmachen, haben sich in den letzten Jahrzehnten auch andere Unterkategorien gebildet: So sind Rollenspiele (s.u.) entwickelt und Kartenspiele zu Sammelkartenspielen (s.u.) erweitert worden. Aus Brettspielen sind *Tabletops*<sup>84</sup> hervorgegangen, die das Spielbrett zum Schlachtplan umfunktionieren und damit auf ein Raster an fixierten Spielfeldern verzichten. Damit hat sich der Spielmarkt in Teilbereichen so stark erweitert, dass sich spezialisierte Geschäfte für solche Artikel gebildet haben<sup>85</sup> - die nicht zu verwechseln sind mit Spiel**waren**läden<sup>86</sup>, welche schon länger existieren.

Betrachtet man nun den Einfluss von Tolkiens Werk auf die Spiele-Welt, so findet man die relevantesten Umsetzungen eindeutig unter Rollenspielen und deren Derivaten. Es gibt zwar auch offizielle Tolkien-Brettspiele<sup>87</sup>, die aber keine herausragende Stellung in ihrem Bereich einnehmen: So orientiert sich Jo Hartwigs "*Ringgeister*"<sup>88</sup> so eng am **LotR** (Vernichtung des Einen Rings am *Mount Doom*), dass es vermutlich nur für Tolkien-Liebhaber interessant zu spielen ist. Das Hauptproblem einfacher Spielprinzipien ist es natürlich, die Komplexität von Tolkiens Welt einzufangen, und dabei haben Rollenspielsysteme den entscheidenden Vorteil, selbst sehr umfangreich zu sein: So umfasst das offizielle Mittelirde-Rollenspiel zwischen 1 und 6

81 **J.R.R. Tolkien**: "**Der kleine Hobbit**", Recklinghausen: *Georg Bitter Verlag* [o.J.].

82 **Dixon** (1992), p.76.

83 **HdR I**, p.376.

84 z.B. *Armalion* und *Chronopia* (beide im *Fantasy Productions* Vertrieb). Vgl.: <http://www.fanpro.com>

85 in Kassel z.B. "*ViCo Multimedia*" (Königsplatz) für Computer- und Videospiele und die "*spielbar*" (Holl. Platz) für Rollen- und Sammelkartenspiele sowie *LARP*-Kostüme und -artikel (s.u.).

86 Als **Spiel** gilt hier ein Artikel, der über ein definiertes **Regelwerk** verfügt. Damit fallen Spiel**waren** (*toys*) wie Puppen, Modelle und deren Bausätze, Klettergerüste etc. *nicht* unter diese Definition.

87 Übersicht über Tolkien-Brettspiele unter <http://members.aol.com/kulkmann/tolkien.htm> (11.Aug.1999).

88 **Hartwig**, Jo: "**Ringgeister**" (Brettspiel zum **LotR**), Troisdorf: *Queen-Carroms* 1997 (5.Aufl.).

Basiswerke<sup>89</sup> - je nach gewünschter Komplexität. Von daher wird der Schwerpunkt der von mir untersuchten Spiele auf Rollenspielen liegen.

Weiterhin muss an dieser Stelle auf die Vermarktung der Rechte an der Fiktion Mittelherdes hingewiesen werden: Diese wurden 1976 durch *Tolkien Enterprises*<sup>90</sup>, eine Tochter der Saul Zaentz Company, von Tolkiens Erben ("*Tolkien Estate*") erworben - in erster Linie, um die Exklusivrechte für die Produktion des ersten Tolkien-Kinofilms (*siehe p.23*) zu besitzen. Damit sind *Tolkien Enterprises* der weltweite Alleininhaber sämtlicher Rechte an den Namen und Charakteren Mittelherdes und haben viele andere Tolkien-Produkte lizenziert. Theoretisch ist jede Veröffentlichung, die Begriffe aus Mittelherde übernimmt oder entlehnt, dazu verpflichtet, dafür eine Lizenz von *Tolkien Enterprises* einzuholen. Wie sich aber im Folgenden zeigen wird, haben viele Begriffe wie "Hobbits" oder "Orks" so weite Verbreitung gefunden, dass sie als Teil des allgemeinen Wortschatzes verstanden und somit natürlich nicht lizenziert werden - und für *Tolkien Enterprises* würde sich die strafrechtliche Verfolgung von unzähligen Bagatellfällen nicht lohnen. Daher werden viele kleinere unlizenzierte Produkte geduldet; insbesondere, wenn es sich um nicht-kommerzielle Artikel handelt, wie z.B. von Fans programmierte Computerspiele.

Bei allem Unmut über Lizenzgebühren an einen Copyright-Inhaber sollte aber auch erwähnt werden, dass diese Form der Zentralisierung einer eventuellen Inflation des geistigen Eigentums durch verfälschende Umsetzungen entgegenwirkt. Da alle Projekte auch inhaltlich an die Vorgaben von *Tolkien Enterprises* gebunden sind, wird hiermit die Konsistenz aller Tolkien-Produkte gefördert. So zeigen die meisten Umsetzungen ernsthafte Bemühungen, dem Original gerecht zu werden (Dass es dabei trotzdem zu Verzerrungen kommt, geht nicht immer auf fahrlässige Behandlung des Stoffes zurück, sondern zum Teil auch auf mangelnde Präzision der Vorlage; mehr dazu im Folgenden). Besonders wenn man andere Produktfamilien daran misst, wird deutlich, dass die meisten Tolkien-Umsetzungen relativ einheitlich sind. Betrachtet man z.B. solche erfolgreichen Spiele wie *Magic: the Gathering* (1993, s.u.), so stellt man fest, dass dort viele Jahre lang jeder Ork völlig anders aussah, weil die Illustratoren keine Vorgaben von der Projektleitung hatten und ihre eigenen Konzepte umsetzen konnten. Erst seit Kurzem (1997, *Weatherlight Edition*) wurde hier ein einheitliches Design eingeführt, was dem Gesamtprodukt optische Konsistenz verleiht.

## 2.3.1 - Rollenspiele

Die Herkunft des Rollenspiels lässt sich bis zur Schauspielerei der Antike zurück verfolgen, und im engeren Sinne taucht es heute z.B. in der Psychotherapie<sup>91</sup> und als Handlungsmuster im Unterricht<sup>92</sup> auf. Das *fantasy*-Rollenspiel belegt dabei eine besondere Nische, denn es ist im Gegensatz zu den anderen Formen als reines Spiel gedacht und basiert nicht auf therapeutischen oder pädagogischen Hintergedanken (auch wenn es in diesem Sinne durchaus oft als wertvoll gelten darf). Das Rollenspiel ist hier als *Spiel* im grundlegendsten Sinne konzipiert und soll in erster Linie der Unterhaltung und Entspannung dienen.

---

89 Zum Einstieg reicht das Hauptregelwerk, aber für Details benötigt man noch 3 Bände zu den Völkern und Personen Mittelherdes (*Lords of ME*), 1 Buch zu Schätzen (*Treasures of ME*) und 1 Buch zu Kreaturen (*Creatures of ME*). Der Umfang jedes einzelnen Bandes mit 100-200 Seiten macht den Umfang des Gesamtsystems deutlich. Darin sind übrigens noch keine Abenteuermodule enthalten.

90 Homepage im InterNet: <http://www.tolkien-ent.com>

91 insbesondere aus der Gestalttherapie: vgl. dazu **Burow** (1988), p.181.

92 **Meyer** (1994), p.128.

Bevor ich auf eine allgemeine Beschreibung eingehe, ist es jedoch wichtig, die hierbei benutzte Terminologie zu klären: Begriffe wie "race" (siehe auch p.45) und "character" sind als direkte Übertragungen aus dem Englischen in die deutsche Rollenspielszene importiert worden, was den für deutsche Nicht-Rollenspieler befremdlichen Gebrauch des Wortes "Charakter" erklärt: Ein Rollenspiel-"Charakter" ist in diesem Sinne eine fiktionale *Figur*, die vom Spieler gesteuert wird, nicht etwa eine *Eigenschaft* dieser Figur oder des Spielers. Ich bitte zu beachten, dass ich im Folgenden hauptsächlich diese anglisierende Variante des Begriffs benutzen werde, da sie im Rahmen von *fantasy*-Rollenspielen zum *terminus technicus* geworden ist und mir damit akzeptabel in dieser Umgebung erscheint.

Versucht man, das Wesen von *fantasy*-Rollenspielen zu definieren, so lassen sie sich am treffendsten als "*Interaktive Literatur*"<sup>93</sup> beschreiben, denn erst das Zusammenwirken mehrerer Rezipienten erschafft die Fiktion als gemeinsames Erlebnis. Dabei übernimmt einer der Spieler die Funktion des Spielleiters oder "*Masters*", die anderen übernehmen die Kontrolle je einer Spielfigur (eines "Charakters"). Der Spielleiter ist dabei - gleich einem Regisseur - für die Beschreibung der Sekundärwelt zuständig und steuert sämtliche Nicht-Spieler-Figuren, Tiere und Naturgewalten. Die Spieler bewegen sich dann mit ihren Figuren als gemeinsame Gruppe durch die Sekundärwelt und versuchen meistens, Aufgaben (*Quests*) zu lösen, Schätze zu finden, oder böartige Gegner zu besiegen. Dabei wird jede Figur vor Spielbeginn detailliert festgelegt. So kann sich der Spieler für einige Eigenschaften seiner Figur frei entscheiden (z.B. Beruf [*class*], Rasse [*race*], Gesinnung etc.), muss aber die Hauptattribute (z.B. Stärke, Geschicklichkeit, Intelligenz etc.) seines Charakters auswürfeln. Dabei kommt es darauf an, die schlechten Würfe auf unwichtigere Attribute zu legen, um die Spielfigur gemäß ihren Stärken auszubauen<sup>94</sup>.

Sind dann alle Charaktere fertig und das eigentliche Spiel beginnt, beschreibt der *Master* den Spielern immer das, was deren Charaktere im Spiel gerade wahrnehmen. Er folgt dabei der Vorlage des Abenteuermoduls, das die Gruppe gerade spielt: Hier sind alle Orte, Figuren und Gefahren des jeweiligen Abenteurers beschrieben. Indem die Spieler immer nur den Ausschnitt ihrer Charaktere sehen, müssen sie das Gebiet erkunden und versuchen, mit widrigen Umständen wie z.B. übellaunigen Angreifern fertig zu werden. Grundsätzlich nimmt der Spielleiter damit die Position eines auktorialen Erzählers ein, weil er als einziger das gesamte Geschehen überblickt. Die Spieler füllen die Rollen einzelner Figuren in der Geschichte aus, die allerdings nicht direkt an den Erzähler gebunden sind. Somit ergibt sich der *plot* der Geschichte aus der Interaktion der Spieler mit der Sekundärwelt (repräsentiert durch den *Master*). Man könnte hier auch von "Computersimulation ohne Computer" sprechen: für die Spieler bietet sich eine komplette fiktionale Welt, in der sie sich mit ihren Charakteren beweisen müssen. Der Spielleiter hingegen verfügt über die volle Gewalt eines *Sub-creators*, denn er kann jederzeit einen *act of God* im Spiel vollziehen. Die fiktionale Leistung wird hier also im Zusammenspiel aller Beteiligten erbracht, und besonders kreative Ideen, die vom Skript abweichen, sind für gewöhnlich die beliebtesten. Dabei ist das Verlassen der Vorlage lediglich Vereinbarungssache unter den Spielern, und jedes Rollenspielsystem weist im Vorwort explizit darauf hin, dass der Text des Regelwerks nicht als Gesetz zu verstehen ist - erlaubt ist alles, was spieförderlich erscheint. Damit ermöglichen *fantasy*-Rollenspiele äußerst kreative Spielverläufe.

Im Falle der Sub-Form des *Live Action Roleplaying* (LARP) ist sogar wieder eine starke Rückkehr zur Schauspielerei zu beobachten: Hier begnügen sich die Spieler nicht damit, die fiktionale Welt im Kopf entstehen zu lassen, sondern erschaffen sie innerhalb der realen Umgebung mit Hilfe von Kostümen selbst. In groß angelegten Treffen mit Gleichgesinnten nehmen Spieler die

93 vgl. dazu auch: **Fenlon** (1993), p.3.

94 Für detaillierte *character generation procedures* vgl. z.B. **Charlton** (1995), p.83.

Rolle ihres Charakters an und interagieren mit allen anderen Spielern nur auf der Ebene der gemeinsamen Fiktion. Im Prinzip findet dann nichts anderes als ein groß inszeniertes Schauspiel statt, nur dass die Schauspieler kein Drehbuch haben und nicht für ein Publikum, sondern für sich selbst spielen.

Dabei bemühen sich Rollenspiele darum, ein möglichst realistisches Setting aufzubauen: So kann bzw. muss man einen Charakter relativ lange spielen, um sein Potential nutzen zu können: Das Hauptziel aller Spieler ist immer die Verbesserung des Spielcharakters - dabei kann man durchaus von *Bildung* reden. Denn ein Charakter sammelt um so mehr Erfahrungspunkte (EPs), in je mehr Abenteuer er verstrickt war. Diese EPs dienen als Berechnungsgrundlage für die Stufe (*Level*) des Charakters. So entspricht Stufe 1 einem blutigen Anfänger, während die Meister-Ränge je nach System bei Level 20-60 anfangen. Erst ein wirklich erfahrener Charakter kann seine Fähigkeiten voll entfalten. Somit ist jeder Rollenspiel-Charakter auch ein *Alter Ego* des Spielers, mit dem er fiktive Lebensläufe simulieren kann. Im **LotR** wird die Bedeutung solcher Erfahrung deutlich, als Saruman am Ende zu Frodo sagt:

"*You have grown, Halfling,*' he said. *'Yes, you have grown very much. You are wise...'*"<sup>95</sup>

Bradley weist hier auf den Kontrast zu Frodos anfänglicher Haltung gegenüber Gollum (*siehe p.40*) hin<sup>96</sup>: Frodo hat durch seine Erfahrungen in Mordor seinen Charakter [diesmal im deutschen Sinne] *gebildet* und Einsichten gewonnen, die er zu Hause im *Shire* sicherlich nicht bekommen hätte. Auch Merry und Pippin haben dazugelernt und zeigen plötzlich Führungsqualitäten, die niemand ihnen zugetraut hätte: Sie organisieren den Widerstand gegen "Sharkey", wie Saruman im *Shire* genannt wird und befreien ihre Heimat aus der Unterwerfung des gefallenen Zauberers. Die Fähigkeit eines Spielsystems, solche Entwicklungen in der Spielmechanik zu simulieren, erfordert daher ein Sekundärwelt, die der literarischen in nichts nachsteht.

Das erste wichtige *fantasy*-Rollenspiel *Dungeons and Dragons (D&D)* wurde gegen Anfang der 80er Jahre zunächst in den USA und später international veröffentlicht<sup>97</sup>. Da es noch relativ einfach gestrickt war, wurde es später zu *Advanced Dungeons and Dragons (AD&D)* ausgebaut. Als Reaktion auf D&D erschien das deutsche Rollenspielsystem *Das Schwarze Auge (DSA)*, das auf dem deutschen Markt bis heute Standard geblieben ist. Das offizielle Mittelirden-Rollenspiel *Middle-earth Roleplaying (MERP)* wurde 1984 veröffentlicht und versuchte damit offensichtlich, den Erfolg von D&D mit dem des **LotR** zu verknüpfen. MERP selbst ist dann später zu *RoleMaster* weiterentwickelt worden, um auch Settings außerhalb von Mittelirden zu ermöglichen. Heute gibt es zahlreiche andere *fantasy*-Rollenspiele, die sich auch in den Grenzbereichen von Science Fiction und Horror bewegen, unter den klassischen sind aber AD&D und DSA in Deutschland die wichtigsten geblieben - zu D&D wurde in den USA sogar eine Zeichentrick-TV-Serie produziert<sup>98</sup>. MERP war kommerziell gesehen nicht ganz so erfolgreich wie seine Vorbilder und ist momentan auch größtenteils vergriffen (d.h. wird nicht nachgedruckt), während AD&D und DSA immer noch die Ladenregale bestücken. Besonders unter Berücksichtigung anderer Tolkien-basierter Spiele (s.u.) wird deutlich, wie der Tolkien-Spiele-Boom der späten 80er Jahre in den 90ern stark abflaute. Die geplante Neuverfilmung des **LotR** (*siehe p.26*) und die Veröffentlichung mehrerer großer Spieleprojekte (s.u.) lässt vermuten, dass mehrere Lizenznehmer von *Tolkien Enterprises* auf ein

95 **LotR III**, p.364.

96 **Bradley**, Marion: "**Men, Halflings, and Hero Worship**", in: **Isaacs** (1968), p.124.

97 Da es leider sehr schwer ist, hierfür genaue Angaben zu finden, zitiere ich im Folgenden die Zusammenfassung zahlreicher nicht-zitierbarer Anhaltspunkte. Durch gewissenhafte Quervergleiche gehe ich davon aus, dass die hier genannten Angaben akzeptable Toleranzen erreichen.

98 **Clute** (1997), p.302.: **D&D Animated Series**, CBS 1983-87.

"Tolkien 2000"-Revival hoffen. Die nächsten 2 Jahre werden zeigen, ob es tatsächlich zu einem erneuten Boom kommt.

Betrachtet man den **LotR** und das Rollenspielprinzip im Vergleich, so lässt sich sagen, dass MERP versucht, Tolkiens Gesamtwerk systematisch zu erfassen und die dort auftauchenden Figuren in festen Zahlenwerten auszudrücken. Das heißt, dass eine äußerst gründliche textimmanente Analyse des Textkorpus hier Grundvoraussetzung ist. Dabei lassen Tolkiens Naturverbundenheit<sup>99</sup> und "Abneigung gegen die moderne Technik"<sup>100</sup> vermuten, dass er einem solchen Versuch etwas skeptisch gegenüber gestanden hätte. Das Pressen seiner Welt in greifbare Zahlenwerte und starre Spielmechaniken hätte ihm sicher nicht besonders behagt, weil sie die schöpferische Freiheit (vgl. *Sub-creation*<sup>101</sup>) einschränken. Außerdem muss natürlich auch darauf verwiesen werden, dass Tolkiens Welt in einigen Punkten bei genauer Betrachtung eher unrealistisch erscheint und nur mit künstlerischer Freiheit zu erklären ist, die anerkannter Bestandteil fiktionaler Literatur ist. In Rollenspielsystemen aber, die sich um eine möglichst realistische und unbestechliche Simulation bemühen, stößt man in der Umsetzung solcher Werke auf Probleme. Dabei ist aber wichtig darauf zu verweisen, dass solche Unverträglichkeiten in erster Linie in der unterschiedlichen Natur der beiden benutzten Medien begründet liegen, nicht in fahrlässiger Umsetzung. So benutzt MERP sehr gewissenhaft die elbischen Sprachen, auch für neue Namensbildungen, so dass ein äußerst konsistenter Eindruck entsteht und ohne genaues Nachforschen oft nicht erkennbar ist, ob ein Wort von Tolkien selbst oder den Spielautoren stammt. Das Wort "*fana*" (*veil*=Form) z.B., welches in MERP auftaucht, habe ich in Tolkiens Werk vergeblich gesucht, es muss aber trotzdem von ihm selbst herrühren (und wurde offenbar beim Anlegen des Index vergessen): So erwähnt Tyler dieses Wort bereits vor der Veröffentlichung der **Tales**<sup>102</sup>. Wie im Folgenden deutlich wird, sind Fenlon und Charlton bei der Erstellung des MERP-Systems sehr gewissenhaft vorgegangen. Wie auch bei einer Verfilmung (oder bei der *novelization* eines Filmes) zieht der Wechsel des Mediums aber notwendigerweise Veränderungen mit sich.

## 2.3.2 - Trading Card Games

*Trading Card Games* (TCGs) oder "Sammelkartenspiele" stellen eine Kombination aus Sammelkarten (wie es sie - speziell in den USA - z.B. für Sport-Themen schon länger gibt) und Kartenspielen dar. Da auf dem deutschen Markt sammelbare Artikel nicht ganz so verbreitet sind, kann man hier zum Vergleich Briefmarken oder Überraschungseier heranziehen: Sammler dieser Artikel legen großen Wert darauf, eine möglichst vollständige Kollektion zusammenstellen zu können, wobei der Tausch- oder Kaufwert einzelner Stücke - je nach Seltenheit - bis zu mehrere hundert Mark erreichen kann.

Die im Falle von *Trading Card Games* vorgenommene Verbindung von Sammel- und Spielaspekten ist relativ neu und geht auf Richard Garfields *Magic: the Gathering* (1993)<sup>103</sup> zurück. Dabei besteht das Spiel aus einer sehr viel größeren Anzahl von Einzelkarten als sie für normale Kartenspiele nötig sind. Während ein Skat-Deck aus 32 fest definierten Karten besteht, muss ein *Magic*-Deck (ca. 70 Karten) vom Spieler selbst aus den ihm verfügbaren Karten zusammengestellt werden. So umfasste die erste Edition von *Magic* noch 295 Karten<sup>104</sup>, während mittlerweile etwas

---

99 vgl. dazu Tolkiens Aussage "*I am in fact a hobbit, in all but size*" in: **Letters**, #213, p.288.

100 **Petzold** (1980), p.19.

101 vgl. **Petzold** (1980), p.107.

102 **Tyler** (1979), p.203.

103 **Kartefakt** #13, p.16.

104 **InQuest** #39, p.97.

über 6000 Einzelkarten<sup>105</sup> für dieses Spiel existieren. Dabei werden diese Karten typischerweise in Verkaufseinheiten von ca. 60 Stück (sog. *Starter Pack*) und 10-15 Stück (sog. *Booster Pack*) abgegeben. Die Sortierung der Karten in diesen Packs ist zufällig zusammengestellt, so dass der Käufer nie weiß, welche einzelnen Karten sich in einem Paket befinden. Um innerhalb der Karten nochmals eine Binnendifferenzierung der Verfügbarkeit vorzunehmen, werden Karten nach verschiedenen Seltenheitsgraden gestaffelt: So gibt es typischerweise seltene (*rare*), ungewöhnliche (*uncommon*) und häufige (*common*) Karten. In einem *Booster* mit 15 Karten sind dann z.B. 1 *rare*, 3 *uncommons* und 11 *commons*. Der Spieler legt dann aus den gekauften Karten eine Sammlung an, aus der einzelne Karten zu einem spielbaren Deck kombiniert werden können. Da diese Spiele meist recht komplex in ihrer Spielmechanik sind, benötigt man verständlicherweise eine sehr große Sammlung, um beim Zusammenstellen eines Spieldecks keine Materialengpässe zu erleiden: So sind z.B. in *Magic* maximal vier Exemplare der gleichen Karte in einem Deck erlaubt, was für willkürlichen Deckbau erfordern würde, jede einzelne Karte viermal zu besitzen - also über 4 vollständige Sammlungen zu verfügen. Speziell bei seltenen Karten ist es natürlich schwer, einen vollen Satz von 4 Exemplaren zu bekommen, und die wenigsten Spieler verfügen über eine solche komplette Sammlung.

Die Implikationen dieses Prinzips sind offensichtlich: Abgesehen von dem Bestreben des Herstellers, möglichst viele Karten zu verkaufen, bildet sich hier eine Spielumgebung, in der das Beschaffen von Ressourcen zu einem wichtigen Bestandteil des Spiels wird: So handeln Spieler untereinander, um die Karten zusammen zu stellen, die sie für ihre Decks brauchen. Die Vielzahl möglicher Deckkonstruktionen erlaubt es, Karten abzugeben, die man selbst nicht braucht, um andere dafür zu erhalten. Die Knappheit der zu Verfügung stehenden Ressourcen bedingt dann die Privatmarkt-Preise der Karten: insbesondere seltene Karten mit hohem Spielwert erreichen so leicht Marktwerte von 10,- DM aufwärts - wenn sie nicht mehr gedruckt werden, sogar noch wesentlich mehr. Momentan (Sommer 1999) steht die teuerste Karte in *Magic: the Gathering*, der "*Black Lotus*" zwischen \$325 und \$400 (in Worten: vierhundert US-Dollar)<sup>106</sup>. An solchen Beispielen lässt sich aber auch relativieren, dass der Hersteller des Spiels mit der Neuauflage solcher Sammlerstücke ohne Schwierigkeiten seinen Absatz deutlich erhöhen könnte: Mit Rücksicht auf das Spielprinzip wird aber davon Abstand genommen, weil es den legendären Status solcher Karten zerstören und die Spielumgebung durcheinander bringen würde. In jedem Fall beinhaltet das Spiel aber mit der Ressourcenbeschaffung ein - für Kartenspiele - neuartiges Element<sup>107</sup>, welches die Hälfte des Spiels in die Deckvorbereitung verlegt: Im Gegensatz zu herkömmlichen Spielen fangen die Spieler ein "Duell" nicht mit den gleichen Voraussetzungen an, sondern jeder mit seinem eigenen Deck - in etwa so, wie Motorsportler auch ihre Maschine sorgfältig vorbereiten müssen, um im Rennen erfolgreich zu sein.

Bezeichnenderweise ist dieses Prinzip in den USA sogar patentiert worden, was für ein Spielkonzept sehr ungewöhnlich ist<sup>108</sup>. Damit liegt eine juristische Definition der Merkmale solcher Spiele vor, die alle Hersteller von anderen *Trading Card Games* zwingt, für ihr Produkt eine Lizenz vom Patentbesitzer<sup>109</sup> zu erwerben. Da mit dem Erfolg von *Magic: the Gathering* aber eine ganze Reihe anderer Spiele<sup>110</sup> das *Trading Card Game*-Prinzip aufgegriffen haben, als es noch nicht

105 *InQuest* #39, pp.97-107.

106 *InQuest* #51, p.108. Der "*Black Lotus*" wird seit 1993 nicht mehr gedruckt und gehört zu den gefragtesten Karten des Spiels überhaupt.

107 Die eigentliche Idee ist erstaunlich alt: Man denke nur an das Spiel mit Glasmurmeln, bei dem die Spielmurmeln auch gleichzeitig der Einsatz, das "*ante*", ist. Auch hier stehen die Qualität des Spiels und die Verfügbarkeit der Ressourcen in direkter wechselseitiger Beziehung.

108 *Huskies*, Alexander: "**Trading Card Game-Patent: erste Reaktionen, Gerüchte und Kommentare**" in: **Kartefakt** #13, Dez.97/Jan.98, pp.16-18.

109 in diesem Falle: *Wizards of the Coast*.

110 z.B. *Star Wars* TCG, *Legend of the Five Rings* TCG, *Middle-Earth: The Wizards* TCG, *Babylon 5* TCG, *Battletech*

patentgeschützt war, ergaben sich damit 1998 Nachforderungen des *Magic*-Vertriebs *Wizards of the Coast* an andere Hersteller<sup>111</sup>.

Zu diesen Kartenspielen, die sich an *Magic* anlehnen, gehört auch das von *Iron Crown Enterprises* veröffentlichte "*Middle-earth: The Wizards*" (im Folgenden mit **METW** bezeichnet), das somit nicht nur die *Trading Card Game*-Lizenz, sondern auch die Tolkien-Lizenz benötigt. Dabei ist METW durch einige Parallelen in der Spielmechanik als MERP-Abkömmling zu bewerten, nicht zuletzt deshalb, weil es mit Fenlon und Charlton von den gleichen Autoren stammt. Dabei ist das genaue Nachspielen des **LoTR** mit der Zerstörung des Rings am *Mount Doom* nur einer von mehreren Wegen, das Spiel zu gewinnen<sup>112</sup>. In Anbetracht der Seltenheit des Einen Rings ist dies auch notwendig: So hatte dieser 1998 als teuerste Karte des Spiels einen Marktwert von ca. \$40<sup>113</sup> und stand damit nicht allen Spielern zu Verfügung. Insgesamt war METW aber kein so dauerhafter Erfolg beschieden wie *Magic*: Vor allem die Bindung an die Originalgeschichte macht dem Spielkonzept Schwierigkeiten und führt dazu, dass bei einigen Spielern schnell Langeweile aufkommt. Möglicherweise trug der Veröffentlichungszeitpunkt mitten in einer Tolkien-Flaute auf dem Spielemarkt (Ende der 90er Jahre) ebenfalls zu diesem nur mäßigen Erfolg bei.

### 2.3.3 - Computerspiele

Bei Computerspielen muss man zwei Kategorien unterscheiden: Einzelplatzspiele (*single-player*) und Netzwerkspiele (*multi-user*). Die erste Variante ist die Urform des Computerspiels, die Anfang der 80er Jahre für die ersten *Homecomputer* (C-64, Atari XL, ZX Spectrum, Apple II, Amstrad CPC) aufkam: Sie liefen auf einem einzelnen Rechner für einen einzelnen Spieler. Daraus folgt, dass der "Gegner" des Spielers immer das Programm selbst war. Bereits Mitte der 80er war dieser Markt durch kommerzielle Anbieter gut erschlossen. Mit fallenden Preisen und steigender Verbreitung von Computern kamen Ende der 80er die ersten Spiele mit *Kopf-an-Kopf*-Option auf, deren Programmierung es zusätzlich ermöglichte, zwei Rechner mit einem einfachen seriellen Kabel zu verbinden und Echtzeitduelle gegen menschliche Gegner (1 Rechner pro Spieler) zu spielen<sup>114</sup>. Mit den zunehmenden Möglichkeiten von lokaler Rechnernetzwerkung und des sich öffnenden InterNet entwickelten sich dann Anfang der 90er parallel dazu eine ganze Reihe nicht-kommerzieller Spiele im Netz, sog. *Multi User Dungeons* (MUDs)<sup>115</sup>, die speziell für das Netz programmiert waren und auf unverbundenen Einzelplatzsystemen nicht lauffähig waren. Diese waren anfangs rein textbasierte Abenteuerspiele. Seit Mitte der 90er sind diese beiden Formen in einigen Spielen zusammengeführt worden<sup>116</sup>: diese verfügen zwar noch über einen Solo-Modus (in dem der Computer alle Gegner steuert), können aber per Netzwerk (lokal oder InterNet) mehrere Spieler zu einer Partie verbinden. Viele der momentan (1999) neu erscheinenden Spiele stellen eine solche Mischform dar, in einigen Varianten ist sogar die Rückentwicklung zum reinen Netzwerkspiel (d.h. ohne Solo-Modus) zu beobachten<sup>117</sup>; es bleibt aber abzuwarten, ob sich dies zu einem generellen

---

TCG, *Netrunner* TCG, *Star Trek* TCG, *Doomtown* TCG und *X-Files* TCG. vgl. dazu: "[InQuest - The Gaming Magazine](#)" und "[Kartefakt - Das Trading Card Game Magazin](#)"

111 vgl. **Kartefakt** #13, pp.15.

112 **Charlton** (1996), p.12.

113 Im Sommer '98 stand *Der Eine Ring* bei \$42 (**Inquest** #39, p.109.), auf dem deutschen Markt lag er Ende '97 bei 75,-DM (**Kartefakt** #13, p.81).

114 z.B. "**Stunt Car Racer**" von Geoff Crammond, (*Micro Style* 1989); "**Populous**" (*Electronic Arts / Bullfrog* 1989) [beide für *Commodore Amiga*].

115 Heute steht **MUD** meist für *Multi User Domain*, um damit auch andere thematische Bereiche abzudecken. *MUDungeon* wird eher für *fantasy*-Thematiken benutzt. Grundsätzlich bleibt das Spielprinzip dabei aber identisch.

116 So z.B. in **Holland** (1997).

117 z.B. "**Quake III Arena**" von John Carmack (*id Software*, angekündigt für Sept.'99). **PC Games** 5/99, p.64.

Trend entwickeln wird<sup>118</sup>. Solange der InterNet-Zugang aber noch relativ teuer<sup>119</sup> bleibt, ist nicht davon auszugehen - außerdem bieten Solo-Modi den Vorteil, von menschlichen Mitspielern als Gegner unabhängig zu sein.

Seit dem Aufkommen der ersten Computerspiele waren Adaptionen von Rollenspielen die prominentesten Vertreter der *fantasy*-Spiele in diesem Bereich. Aufgrund der Hardware-Situation mussten die ersten Programme allerdings auf Mehrspieleroptionen verzichten. So übernahm das Programm die Rolle des Spielleiters, und dem Spieler wurde teils die Steuerung mehrerer Charaktere (einer sog. *party*) gleichzeitig ermöglicht. Als wichtigste Beispiele wären hier die "*The Bard's Tale*"-Trilogie von Michael Cranford (in der sogar Tolkiens *Mithril* auftaucht), die "*Ultima*"-Reihe von Richard Garriott [beide für *C-64*] und "*Dungeon Master*" (*FTL Software*) [für *Amiga* und *Atari ST*] zu nennen. Während diese Programme noch keine direkten Verbindungen zu bestehenden Rollenspielsystemen hatten, kamen Anfang der 90er mit "*Eye of the Beholder*" (**AD&D**)<sup>120</sup> und der "*Nordland-Trilogie*" (**DSA**) die ersten Spiele unter offizieller Lizenz anerkannter Distributoren auf.

Betrachten wir nun Spiele, die sich auf Tolkiens Werk gründen: Seit dem Aufkommen von Computerspielen generell wurden eine ganze Reihe "Tolkien-Spiele" veröffentlicht<sup>121</sup>, wobei die meisten kommerzielle Produkte waren. Es werden aber auch immer wieder kleinere Spiele von Fans programmiert, die unmöglich alle erfasst werden können. Bei den größeren Produkten bleibt zu sagen, dass diese fast ausschließlich *Adventures*<sup>122</sup> (und keine Rollenspiele) waren und somit meist relativ eng an der Handlung der Bücher blieben (wenn auch mit unterschiedlichem Erfolg). Bald aber ergab sich daraus die Notwendigkeit eigenständiger Abläufe, um nicht in laufender Wiederholung unterzugehen - und so wurden auch andere Spielprinzipien (z.B. Strategie-basiert) für Tolkien-Spiele verwendet. Auch auf diesem Sektor gab es wieder einige Parodien, so z.B. die kommerziellen Spiele "*The Boggit*", "*Bored of the Rings*" und (das inoffizielle) "*Kingdom O' Magic*"<sup>123</sup>, sowie einige von Fans programmierte, darunter "*Hobbit - The True Story*"<sup>124</sup>. Im Großen und Ganzen bremste sich die Entwicklung von Tolkien-spezifischen Spielen am Ende der 80er aber langsam selbst aus, weil die wesentlichen Werke bereits mehrfach umgesetzt worden waren und wenig Nachfrage an einer x-ten Neuprogrammierung des **Hobbit** oder des **LotR** herrschte. So verwundert es nicht, dass sich mit dem Aufkommen des InterNet Anfang der 90er das Interesse auf MUDs verlagerte, weil das Zusammenspiel vieler menschlicher Mitspieler oder Gegner zu diesem Zeitpunkt neu war: So bestand hier die Möglichkeit, nur das Setting nachzubilden und die Entwicklung der Handlung den teilnehmenden Spielern zu überlassen. Dabei wird ein MUD ähnlich einem *Adventure* durch Texteingabe gesteuert, allerdings interagiert man in einer solchen Umgebung natürlich mit anderen Spielern. Wie authentisch in einer solchen Umgebung die Anlehnung an ein literarisches Vorbild wie Tolkien wird, hängt damit (im Gegensatz zu *single player*-Spielen) in erster Linie von den Spielern, und nicht vom Programmierer, ab. Da aber MUDs in der Regel nur von Fans aufgesucht werden, kann ein solches Spiel durchaus einen hohen Grad an

118 vgl. dazu das Interview mit Programmierer John Romero in **PC Player** 4/99, p.24.

119 In Deutschland vor allem durch Telefonkosten: In den USA ist mit stärkerer Durchsetzung solcher reinen Netzwerkspiele zu rechnen, weil viele Telefongesellschaften dort für angefangene Ortsgespräche unabhängig von der Gesprächsdauer nur eine Verbindungspauschale erheben.

120 vgl. auch **Lenhard**, Heinrich in: **PC Player** 4/99, p.132.

121 Für eine Übersicht siehe <http://www.lysator.liu.se/tolkien-games/> (12. Juli 1999). Alle Spiele-Dokumentierungen sind auch auf der CD-ROM (*Seite*) zusammengefasst.

122 Ein *Adventure* ist ein Soloabenteuer, das kein Charakter-, Attribut- oder Kampfsystem beinhaltet, wie es für Rollenspiele typisch ist. Üblicherweise waren *Adventures* anfangs ausschließlich textorientiert und wurden mit der Eingabe von einfachen Sätzen gesteuert.

123 **McNeill**, Fergus & **Child**, Judith: "**Bored of the Rings**", [Computerspiel für *C-64*], *Delta 4 Software* 1985.

**McNeill**, Fergus & **Child**, Judith: "**The Boggit**", [Computerspiel für *C-64*], *Delta 4 Software* 1986.

**McNeill**, Fergus & andere: "**Kingdom O' Magic**", [Computerspiel für *MS-DOS*], *SCi* 1996.

124 **Ramsberg**, Frederic & **Berntsson**, Johan: "**Hobbit - The True Story**", [Computerspiel für *MS-DOS*] *Milbus Software* 1993.

Authentizität gewinnen, weil die meisten Spieler ein Interesse daran haben. Vor allem die Interaktion mit lebendigen Menschen macht dabei den größten Reiz eines MUD aus, und so verwundert ihre starke Verbreitung im Netz auch wenig. Während somit der Softwaremarkt für Spiele auch Ende der 80er immer weiter wuchs, erlebten Einzelspieler-Produkte von Tolkien-Spielen trotzdem eine lange Flaute. Das für Ende 1999 angekündigte Ork-Spiel von *Sierra Studios* ist damit "*the first commercial single-player [...] Tolkien computer game to be released since 1991*"<sup>125</sup>. Dabei ist das Ineinanderfließen von Online- und Offline-Spielen aus beiden Richtungen zu beobachten: Während Spiele wie "*Unreal Tournament*" Nachfolger von Solospielen mit Netzwerk-Option sind<sup>126</sup>, kommen Programme wie "*Middle-earth.com*" (s.u.) aus der MUD-Tradition des InterNet<sup>127</sup>.

Vermutlich in Voraussicht der anstehenden Kinoverfilmung des **LotR** durch Peter Jackson (*siehe p.26*) steht momentan außer dem Solospiel "*Orcs - The Revenge of the Ancients*" auch ein neues InterNet-MUD zu Tolkien an: Unter der Bezeichnung "*Middle-earth.com*" wird der erste kommerzielle Anlauf gestartet, *Mittelird* als Online-Spielwelt umzusetzen. Dabei nehmen *Sierra Studios* schon jetzt Reservierungen für die Spielfiguren potentieller Spieler entgegen: da jeder Name nur einmal vergeben wird, müssen Fans sich beeilen, wenn sie unter solch prominenten Titeln wie "Gandalf" oder "Frodo" auftreten wollen. Den Ankündigungen nach zu urteilen dürfte dieses Spiel sehr sorgfältig an Tolkiens Texten orientiert sein<sup>128</sup> und die Zustimmung der Fans finden.

## 2.4 - Film

Unter diesem Punkt fasse ich mehrere nicht-interaktive auditiv-visuelle Medien zusammen, für die kein anderer Oberbegriff existiert: so sind hierunter Kinofilme, Fernsehen, Video- und Radioproduktionen zu verstehen<sup>129</sup>.

Die erste mediale Adaption des **LotR** scheint die Produktion des 3. Programms der BBC von 1955/56 zu sein: Diese Radioversion von Terence Tiller war offenbar ein Hörspiel in mehreren Teilen. Obwohl Tiller sich bemühte, Tolkien in Detailfragen (z.B. Akzente der einzelnen Figuren) zu konsultieren<sup>130</sup>, war das Resultat doch unbefriedigend für den Autor. Tolkiens säuerliche Reaktion ist angesichts der vorgenommenen Verfälschungen verständlich: So wird *Goldberry* als *Tom Bombadils* Tochter und *Old Man Willow* als ein Verbündeter *Mordors* dargestellt<sup>131</sup>.

Dass Tolkien selbst einer möglichen Verfilmung sogar positiv gegenüberstand, mag nach der Enttäuschung über die BBC-Produktion vielleicht überraschen, war er sich doch über die eventuellen Verzerrungen seines Werks im Klaren: So schreibt er 1957 auf die Anfrage eines amerikanischen Filmproduzenten, der den **LotR** als Zeichentrickfilm umsetzen wollte:

*"I should welcome the idea of an animated motion picture, with all the risk of vulgarization."*<sup>132</sup>

125 <http://www.lysator.liu.se/tolkien-games/entry/orcs.html> (12. Juli 1999).

126 "**Unreal Tournament**" (*Epic Megagames* 1999). **PC Player** 4/99, p.25.

127 **PC Games** 5/99, p.22, **InQuest** 7/99, pp.58.

128 <http://www.middle-earth.com/faq/faq.html> (10. Juli 1999)

129 Der Begriff "*Film*" verzichtet auf *Radio*, "*Rundfunk*" schließt *Kinofilme* aus. Von "*neuen Medien*" dagegen kann man seit Mitte der 80er Jahre nicht mehr reden, ohne *Computer* zu berücksichtigen. Tolkien sprach zwar von '*dramatization*', setzte den Begriff aber wohlweislich in Anführungszeichen: **Letters**, #175, p.228.

130 **Letters**, #193-194, pp.253-255.

131 **Letters**, #175-177, pp.228-230.

132 **Letters**, #198, p.257.

Als er jedoch das erste Skript von Morton Brady Zimmermann für den Film gelesen hatte, nahm sein Unverständnis über die oberflächliche und stark verfälschende Umsetzung kein Ende<sup>133</sup>: Daher verwundert es nicht, dass dieser Film nie produziert wurde.

So scheint es auch wenig überraschend, dass der nächste Versuch, Tolkiens Bücher filmisch umzusetzen, erst nach seinem Tod (1973) mit dem Zeichentrick-Kinofilm von Ralph Bakshi (1978)<sup>134</sup> erfolgte. Zwar war hier der Grundansatz schon wesentlich solider als bei Zimmermann, aber leider bei Weitem nicht gut genug: Zum Glück musste Tolkien selbst nicht mehr miterleben, wie der Film nach nicht einmal der Hälfte seiner Erzählung (nach der Schlacht bei *Helm's Deep*<sup>135</sup>) aufhört - oder vielmehr abbricht. Trotz dieser Kürze ist der Film aber mit "*The Lord of the Rings*" betitelt und suggeriert damit eine Verfilmung des ganzen Werkes. Obwohl stark gestrafft, hält sich Bakshi doch recht nah an Tolkiens Dialogtexten, die er z.T. identisch aus dem Buch übernimmt. Bei aller Knappheit, die dabei im Film (auch für Zuschauer, die das Buch nicht kennen) spürbar wird, bleibt doch trotzdem die Plausibilität der Handlung erhalten, m.a.W. die Kürzungen und Straffungen zerstören dabei nicht den Kontext. Um so mehr überrascht es dann, dass der Film nach 2 Stunden völlig unvermittelt abbricht: Mit dem ersten Sieg über eine Ork-Armee werden per Stimme aus dem Off die Heere der Finsternis für bezwungen erklärt - und das, obwohl der Ring noch nicht zerstört ist und sogar für den "unbelesenen" Zuschauer die Frage offen bleibt, was aus Frodo und Sam in Mordor wird - ganz zu schweigen von Saruman und Sauron, die zu diesem Zeitpunkt noch unversehrt in ihren dunklen Türmen sitzen und ungehindert finstere Pläne schmieden. Dieses Ende wirkt um so eklatanter, als für den Zuschauer nur durch den Blick auf die Uhr der nahende Schluss deutlich wird: Mit etwas über 2 Stunden überschreitet der Film das gängige Kinoformat von 90 Minuten so weit, dass nur die Genrekenntnis des Kinobesuchers schon ausreicht, um zu wissen, dass demnächst die Lichter angehen werden. Innerhalb der Handlung wird das Ende durch *nichts* vorbereitet: der Spannungsbogen, der in der Buchvorlage existiert, wird damit völlig unvermittelt im Laufe einer **einzig** Minute [sic!] einfach abgeschnitten. Selbst wenn sich der Regisseur hier so weit von der Vorlage löst, dass er ein eigenes Ende konzipiert, so ist doch dieses wortwörtliche Abwürgen der gesamten Handlung mit nichts zu entschuldigen: nach dramaturgischen Gesichtspunkten ist das völlige Fehlen jeglichen Dénouements in einem ansonsten sehr konventionell arrangierten Märchen- bzw. Abenteuerfilm vollständig inakzeptabel. Wäre die gesamte Inszenierung bewusst jenseits gängiger Konventionen gestaltet worden, hätte man einen solchen Abbruch als bewusstes Stilmittel verstehen können - so aber bleibt wenig mehr als der Eindruck, der Regisseur habe in der Mitte des Films entsetzt festgestellt, dass er die zu Verfügung stehende Zeit schon weit überschritten hatte (oder das Budget verbraucht war<sup>136</sup>), und ein hastiges Ende finden musste, um nicht den ganzen Film neu konzipieren zu müssen.

In der deutsch synchronisierten Fassung kommen zu allem Überfluss auch noch geradezu haarsträubend dilettantische Übersetzungsfehler hinzu: So wird der Film auf dem Bildschirm mit "*Der Herr der Ringer*" [!!!] angekündigt, und im Verlauf des Films werden *Elves* sowohl mit *Elben* als auch mit *Elfen* übersetzt. Sogar die Stimmen der Synchronsprecher sind teilweise vertauscht worden: So singt Frodo im *Prancing Pony* in *Bree* mit Sams Stimme. Angesichts solcher grober Schnitzer verwundert es wenig, dass der Film trotz der großen Vorlage "*an der Kinokasse ein Totalflop*"<sup>137</sup> war.

133 **Letters**, #207, pp.266-267 und #210, pp.270-277. Die von Tolkien kommentierten Abweichungen in Zimmermanns Filmskript vom **LotR** sind in der Tat nur als absolut haarsträubend zu bezeichnen.

134 "**The Lord of the Rings**" 1978, Regie: **Ralph Bakshi**, Produzent: **Saul Zaentz**. Vertrieb: *Saul Zaentz Production Company*, Berkeley / CA, USA.

135 **LotR II**, pp.160.

136 Für das Gerücht, dass Bakshi tatsächlich das Geld ausgegangen sei, konnte ich keine handfesten Belege finden. Vgl. dazu aber z.B. die **Internet Movie DataBase** unter <http://us.imdb.com/Title?0077869> (30. Juni 1999).

137 **Just** (1996), p.360.

Obwohl der verfilmte Teil des Buches - trotz Kürzung - durchaus adäquat wiedergegeben wird, verwundert Bakshi doch immer wieder mit schlecht beobachteten Details: So erinnert *Hobbiton* eher an das Dorf der unbeugsamen Gallier aus den *Astérix-Comics* von Uderzo und Goscinny<sup>138</sup> als an das, was Tolkien beschreibt: So bauen die Hobbits im Film keine Höhlen, sondern Hütten - lediglich die runden Türen und Fenster sind korrekt umgesetzt. Um so verwunderlicher sind derartige Ausrutscher, wenn man dagegen die Menge von Hobbits zu Bilbos Geburtstag betrachtet: Die Vielzahl der hier versammelten Halblinge ist sehr sorgfältig und "vorbildgetreu" gestaltet und passt nur schlecht zu der Hüttensiedlung, die eigentlich zum größeren Teil aus Höhlen bestehen sollte. Angesichts solcher Ungereimtheiten fällt es schon fast nicht mehr auf, dass Gandalfs Gefangennahme in Isengard durch ihre Einreihung in den Zeitablauf der Handlung gegenüber dem Buch vorgezogen wird: So lernt der Leser erst durch Gandalfs spätere Erzählung in Rivendell, was dem Magier in der Zwischenzeit widerfahren ist. Für diese Umstrukturierung konnte ich ebenfalls keine plausiblen Gründe finden, denn das Schicksal Gandalfs im Kampf gegen den Balrog von Moria wird dem gegenüber *nicht* vorgezogen, sondern erst später durch Gandalfs Bericht aufgeklärt.

Weiterhin ist die Illustration auf dem Plakat zum Film (*Abbildung 5*) von Interesse: Abgesehen von der perspektivischen Überhöhung, die Gandalf hier fast viermal größer als die Hobbits im Vordergrund erscheinen lässt, ist das überdimensionale Schwert, auf das er sich stützt, zwar durchaus Bestandteil des Buches<sup>139</sup>, besitzt dort aber nicht annähernd den Stellenwert, den das Bild hier suggeriert. Gandalf ist kein Krieger und benutzt das Schwert nur in äußerster Not, wie z.B. gegen den Balrog<sup>140</sup>. Auch trägt er es nicht zur Schau - das Attribut, das ihn ausmacht, ist sein Stab, nicht sein Schwert. Auch die geradezu einschüchternde Darstellung Gandalfs wird in keiner Weise seinem Charakter gerecht: Bescheidenheit ist seine oberste Tugend, und das Plakat könnte nicht weiter davon entfernt sein. Für Uneingeweihte scheint die mächtige Figur auf dem Plakat dagegen der "Herr der Ringe" selbst zu sein, geht doch ein magischer Strahl von dem Ring um seinen Zeigefinger aus. Einen noch irreführenderen Eindruck hätte man wohl nur schwerlich vermitteln können. Mir scheint, das Hauptanliegen dieses Bildes war in erster Linie, die beeindruckende Größe der Erzählung widerzuspiegeln, um ein Massenpublikum für den Film zu interessieren. Wir wissen heute, dass dies nicht gelang.



Abbildung 5: Das Plakat zu Bakshis **Kinofilm**

Trotz dieser eklatanten Mängel muss aber auch auf einige positive Aspekte hingewiesen werden: So ist die grafische Umsetzung der Hobbits sehr gelungen und vermittelt ein gutes Gefühl für die Lebensart und das Gemüt von Tolkiens Halblingen; ich vermute, diese Hobbits hätten durchaus die Zustimmung ihres Erschaffers gefunden, da sie wenig Ähnlichkeiten mit den Tolkien so verhassten Disney-Illustrationen<sup>141</sup> zeigen. Besonders die Mimik ist hier mit großer Sorgfalt und Detailliebe gestaltet, was die Figuren sehr glaubwürdig macht. Auch vermittelt die enge Orientierung am

138 vgl. z.B. Uderzo, Albert: "*La galère d'Obélix*", Paris: Les éditions Albert René, Goscinny-Uderzo 1996.

139 *LotR III*, p.554: Gandalfs Schwert *Glamdring*.

140 *LotR I*, p.430.

141 *Letters*, #13, p.17: "[...] *to veto anything from or influenced by the Disney Studios (for all whose works I have a heartfelt loathing).*"

Originaltext ein größtenteils unverzerrtes Bild der Erzählung: wenn auch die eine Hälfte fehlt, so ist die andere Hälfte doch trotzdem recht gelungen. Die Auslassung von kurzen Passagen wie das Treffen mit Tom Bombadil oder der *Barrow-wights* beeinträchtigen den Gesamtablauf nicht wesentlich.

Streitbar ist dagegen sicherlich die besondere Zeichentechnik, die für einige Einstellungen verwandt wurde: Wogegen die Hobbits reine Zeichentrickfiguren zu sein scheinen, sind u.a. alle Orks zuerst mit Komparsen auf einen normalen Film aufgenommen und dann nachträglich übermalt worden. Ohne Zweifel verleiht ihnen dies eine besondere Optik: besonders die überdeutlich leuchtenden Augen und Reißzähne (während der Rest ihrer Gesichter dunkel und unerkennbar bleibt) prägen ihr Erscheinungsbild als Fußvolk des Bösen. Leider ist in solchen Einstellungen aber auch zu sehen, dass die Bewegungsabläufe sich deutlich von den gezeichneten Passagen unterscheiden. Vollends unangebracht erscheint diese Montagetechnik, wenn sie mit normalen Zeichentrickelementen kombiniert wird: So sind im Wirtshaus *The Prancing Pony* in Bree die Gäste mit dieser Durchpaustechnik dargestellt, während die Hobbits "normaler" Trick bleiben - meiner Ansicht nach kommt es dabei zu einem sehr deutlichen Bruch, der die Illusion der echten Zeichentrickfiguren zerstört. Besonders unangenehm macht sich dies bemerkbar, wenn die Gemeinschaft des Rings - die vorwiegend in echtem Trick dargestellt wird - in einzelnen Einstellungen deutlich erkennbar durchgepaust durchs Bild marschiert. Nur so lässt sich erklären, warum der Zwerg Gimli die gleiche Körpergröße erreicht wie Aragorn oder Legolas<sup>142</sup> - auch er wurde anscheinend von einem ausgewachsenen Schauspieler dargestellt. Die Diskrepanz, die dadurch entsteht, ist um so bedauerlicher, als dass besonders die Hobbits über sehr akribisch gezeichnete Mimiken verfügen, die sogar die Lippenbewegungen der (englischen) Originalversion berücksichtigen. Insofern ist zu vermuten, dass generell für alle Figuren Realaufnahmen mit Schauspielern gemacht wurden, die dann in Trick umgesetzt wurden. Allerdings wurden nur die "guten" Figuren dabei komplett neu gezeichnet - die Orks und z.T. die Ringgeister wurden einfach durchgepaust. Mir persönlich gefällt die dabei entstandene Optik nicht, und ich weiß auch von keinen weiteren Fällen, in denen diese Durchpaustechnik erfolgreich angewandt worden wäre, es sei denn in Videoclips für Pop- und Rocksongs, um besondere Verfremdungseffekte zu erzielen.

Alles in allem kann ich diesen Film leider nicht als angemessene Umsetzung von Tolkiens Werk bezeichnen, und um so mehr sind die gelungenen Aspekte der Produktion zu bedauern. Als Hauptproblem ist hier sicherlich die Länge des Originalwerks zu sehen: Das einzige Publikum, das die Geduld für eine solche Sitzung aufbringen würde, wäre sicherlich im Theater zu suchen. Aufgrund häufiger Schauplatzwechsel und großer Szenerien sowie unüberschaubar riesiger Schlachten würde eine Theaterinszenierung aber von den meisten Betrachtern wahrscheinlich als sehr unbefriedigende Umsetzung gesehen. Wenn man also einen Film von vier Stunden oder mehr vermeiden will, kommt man um eine Aufteilung (z.B. nach Tolkien in die drei Bände) nicht umhin. Dann aber wirft die Produktion Probleme auf: wenn der erste Teil kein kommerzieller Erfolg wird, fehlt das Budget für den zweiten Teil, und das Projekt steht - weil unvollendet - als deutlicher Misserfolg da. Außerdem bietet sich die Textvorlage nicht für einen Kino-Mehrteiler an: dafür enden die beiden ersten Bände viel zu hoffnungslos<sup>143</sup>. Nach dem Beenden des ersten Teils will man nicht mehrere Monate oder Jahre auf die Fortsetzung warten, weil die Spannungskurve am Ende jedes Teils sehr hoch steht. Ein mehrteiliger Fernsehfilm würde dem Buch wesentlich gerechter: Hier könnte man die Teile z.B. im Abstand von einer Woche senden - damit wäre die Kohärenz des Werkes noch einigermaßen gegeben. Insofern darf man gespannt sein, ob Peter Jackson mit seinem

142 Dies verletzt nicht nur das Tolkien'sche Zwergenkonzept, sondern jedes bekannte Bild von Zwergen: geringe Körpergröße war schon immer das primäre Merkmal eines Zwergs. Vgl. dazu Gasque, Thomas: "**Tolkien: The Monster and the Critters**", in: Isaacs (1968), p.160.

143 vgl. hierzu z.B. George Lucas' "**The Empire Strikes Back**" (*Lucasfilm* / 20<sup>th</sup> Fox 1980), der zwar mit einer Niederlage der Protagonisten, aber trotzdem mit deutlichen Erfolgsaussichten endet.

Trilogiekonzept für die anstehende Neuverfilmung des **LotR**<sup>144</sup> die hier genannten Probleme umgehen können wird - immerhin hat er sich das hohe Ziel gesetzt, alle drei Teile innerhalb von 2 Jahren fertig zu stellen. Dabei hat er aber immerhin den Vorteil, dass die Finanzierung und Produktion für die gesamte Trilogie von Anfang an geklärt ist. Wenn das Projekt wie geplant durchgeführt wird, sollte damit die Kohärenz der drei Filme gesichert sein. Bei einem geschätzten Umfang jedes einzelnen Teils von 90 bis 120 Minuten sollte es möglich sein, den Text ohne übermäßige Kürzungen umzusetzen. Auch Neuseeland als Drehort<sup>145</sup> lässt auf eine gelungene Umsetzung hoffen.

Zum Einfluss Tolkiens auf andere Filme wäre die *Star Wars*-Trilogie von George Lucas zu nennen: Es ist zwar schwer nachvollziehbar, ob der **LotR** Lucas tatsächlich zu *Star Wars* inspiriert hat<sup>146</sup>, aber es darf durchaus vermutet werden, dass die Namensgebung eines der Hauptschauplätze des dritten Teils (*Return of the Jedi*) mit "Endor"<sup>147</sup> kein Zufall war - um so mehr, als dass die Bevölkerung dieses Mondes ("*Ewoks*") in einigen Punkten Hobbits ähneln: Sie sind genauso klein, naturverbunden, friedliebend und - wenn auch deutlich mehr als nur an den Füßen - pelzig. Ebenso wie der *Shire* ist dieses *Endor* der Inbegriff einer intakten Natur: der ganze Mond ist von einem riesigen Dschungel bedeckt. Dass die *Ewoks* nicht in Höhlen, sondern in Baumsiedlungen leben, erinnert zwar schon mehr an Elben<sup>148</sup>, aber dennoch sind entfernte Anlehnungen an Tolkien damit sichtbar. Besonders in dem an *Return of the Jedi* angehängten Fernsehfilm "*The Battle of Endor*"<sup>149</sup>, der sich - ähnlich wie der **Hobbit** - vornehmlich an ein jüngeres Publikum wendet, werden mehr Ähnlichkeiten zum **LotR** sichtbar: die finsternen, halb-tierischen, wenig intelligenten Schurken erinnern hier deutlich an Tolkiens Orks.

## 3 - Analyse

Ich komme nun zum Hauptteil dieser Arbeit. In den folgenden Kapiteln werde ich die Umsetzung von Teilaspekten aus Tolkiens Werk sowie Einflüsse auf andere Bücher, Spiele, Darstellungen etc. aufzeigen. Dazu habe ich die primäre Einteilung nach Kategorien innerhalb Tolkiens Welt vorgenommen (*Makrostruktur: siehe Kapitelüberschriften*), wobei ich in jedem dieser einzelnen Punkte dann das gesamte mir bekannte Spektrum an Referenzen zu anderen Werken behandle (sekundäre bzw. Mikrostruktur). Aufgrund der nahezu unüberschaubaren Fülle an vorhandenen (vor allem nicht-lizenzierten) Produkten wie z.B. Online-Spielen konzentriere ich hier meinen Blick hauptsächlich auf die offiziellen (lizenzieren) Produkte [**MERP** und **METW**] sowie auf die wichtigsten (d.h. populärsten) anderen Vertreter der behandelten Genres.

---

144 Jackson will die drei Teile kurz hintereinander (d.h. von 2000 bis 2001) herausbringen. Info vom 30. Juni 1999 von: <http://ringbearer.org/tolkienfaq.html>. Vgl. dazu auch die **Internet Movie DataBase** unter <http://us.imdb.com/Title?0120737> (30. Juni 1999).

145 <http://www.lordoftherings.net/> (30. Juni 1999).

146 <http://www.theonering.com/article.cfm?IDNum=185#185> (9. Aug. 1999).

147 Lucas, George und Marquand, Richard: "**The Return of the Jedi**" *Lucasfilm / 20<sup>th</sup> Fox* 1983. *Endor* ist Tolkiens (mutmaßlich elbisches) Wort für Middle-earth.

148 vgl. dazu *talans* oder *flets* der Elben in Lothlórien: **LotR I**, p.444.

149 Wheat, Jim und Ken (Regie): "**Ewoks - The Battle for Endor**", [ohne Ort]: [TV-Film] 1985.

## 3.1 - Geografie

Es ist immer wieder vermutet oder behauptet worden, Mittelerges sei eine Projektion Europas. Auch wenn einzelne Punkte solcher Thesen - z.B. der *Shire* (das Auenland) repräsentiere England<sup>150</sup> - nicht besonders haltbar waren, so lohnt es sich dennoch, diesen Gedankengang etwas genauer zu betrachten: Tolkien selbst hat einige Orte in Mittelerges mit realen Städten in Europa geografisch parallelisiert: So lägen *Hobbiton* und *Rivendell* in etwa auf der Breite von Oxford, *Minas Tirith* (600 Meilen südlicher) auf der Breite von Florenz<sup>151</sup>. Obwohl sich diese Aussage bei genauer Betrachtung von Tolkiens Karten als eher vage und unpräzise erweist<sup>152</sup>, bietet doch die Lage von *Hobbiton* einen Anhaltspunkt, nach dem sich eine Projektion Mittelerges auf eine gewölbte Oberfläche machen lässt. Zwar hat Karen Fonstad mit Recht auf die Problematik eines solchen Versuches hingewiesen<sup>153</sup>, aber dennoch ist es lohnend, das spekulative Ergebnis einmal zu betrachten: So ergibt sich als Hauptproblem eine horizontale Verkürzung der nördlicheren Gebiete, d.h. der auf der Karte gegebene Meilenmaßstab hat nicht für die ganze Karte Gültigkeit (siehe *Abbildung 6*). Andreas Moehn hat (unter detaillierter Dokumentierung seiner Vorgehensweise) eine mögliche Projektion vorgenommen<sup>154</sup>, deren Ergebnis (siehe *Abbildung 7*) zeigt, dass die Größenverhältnisse durchaus vergleichbar sind, wenn auch Tolkiens eigene (leicht unkartografische) Angabe über die relative Lage einiger Orte damit widerlegt wird. Betrachtet man dann die Überlagerung realer und fiktionaler Orte, so werden einige Mutmaßungen bezüglich mancher Analogien in Frage gestellt: So befindet sich *Mordor* nicht etwa im Osten hinter dem Ural<sup>155</sup>, sondern eher auf dem Balkan, mit *Saurons* Dunklem Turm *Barad-Dûr* in der Nähe von Belgrad; Sarumans *Isengard* läge demnach in der Nähe von Bern, die alte Zwergenstadt *Moria* bei Frankfurt. Solche Vergleiche zeigen natürlich vor allem, dass man sie nicht allzu ernsthaft betreiben sollte. Was sich daraus aber durchaus verlässlich ableiten lässt, sind vor allem Angaben über klimatische Bedingungen, aber auch Reiseentfernungen in nördlichen Gebieten (für die der angegebene Maßstab nicht mehr gilt). Außerdem können so die Himmelsrichtungen korrigiert werden, denn besonders im Nordwesten und Nordosten der Kartenprojektion sind die Verfälschungen der Nordrichtung erheblich (siehe *Abbildung 6*). Obwohl sich hier die Schwächen



Abbildung 6: Projektion einer planetaren Krümmung auf Mittelerges (entspricht dem Krümmungsgrad Europas)

150 solche Parallelisierungen werden verständlich, wenn man bedenkt, dass der *Shire* als Landschaft durchaus an die *Cotswold Hills* zwischen Bristol und Stratford-upon-Avon erinnert. Vgl. Fuller, Edmund: "**The Lord of the Hobbits: J.R.R. Tolkien**", in: Isaacs (1968), p.19.

151 Letters, #294, p.376.

152 Moehn, Andreas: "**A Meridional Grid on the Middle-earth Map**", <http://rover.wiesbaden.netsurf.de/~lalaith/Tolkien/Grid.html>, (19. Juni 1999).

153 Fonstad (1985), p.IX. und *Silmarillion*, p.339.: Demnach war *Arda* anfangs flach und wurde mit dem Untergang *Númenors* "gebogen" (*bent*), also sphärisch. Vgl. auch Duriez (1992), p.239 und Tyler (1979), p.72.

154 vgl. Moehn (1999).

155 vgl. hierzu die Parallelisierung Mordors mit Russland: "...some people want to identify [...] *Mordor* with Russia...". Lewis, C.S.: "**The Dethronement of Power**", in: Isaacs (1968), p.14. Lewis weist hier mit Recht darauf hin, dass dieses Feindbild erst nach dem 2. Weltkrieg relevant wurde: "...the contemporary incarnation of *Mordor* was a good deal nearer our shores [i.e. Germany]".

des fiktionalen Modells zeigen, lassen sich doch die Größenordnungen Mittelergdes für den Betrachter durch den Vergleich mit bekannten Gebieten sehr anschaulich machen.



Abbildung 7: **Mittelergde und Europa**  
(maßstabsgerecht überlagert)

Darüber hinaus zieht Tolkien bewusst weitere direkte Parallelen zwischen seiner fiktionalen und unserer realen Welt: So gibt er einige elbische Namen für irdische Konstellationen an: *Valacirca* ("Sickle of the Valar") für den großen Bären<sup>156</sup> und *Menelmacar* ("Swordsman of the Sky") für Orion<sup>157</sup>, er benennt mit *Helluin* für Sirius<sup>158</sup> sogar einen einzelnen Stern. Man braucht also nicht so weit zu gehen, die Umlaufzeiten der Erde mit der Jahreslänge in Mittelergde auf die Sekunde genau zu vergleichen<sup>159</sup>, um hier Parallelen zu erkennen.

Dies sind zwar äußerst seltene, aber auch ebenso deutliche Hinweise darauf, dass Mittelergde und die reale Erde tatsächlich konkrete Aspekte gemein haben. Eine streng astronomische Betrachtungsweise ließe hier

nur den Schluss zu, dass Mittelergde in der direkten kosmologischen Nachbarschaft der Erde liegen müsste: Sobald wir uns auch nur ein einziges Lichtjahr von unserem Sonnensystem entfernen würden, wäre eine deutliche Verschiebung der (subjektiven) Positionen der näheren Sterne und eine Verzerrung aller irdischer Sternbilder (Konstellationen) die Folge. Auch eine zeitliche Projektion in entfernte Vergangenheit oder Zukunft erweist sich als fruchtlos, weil alle Sterne unserer unmittelbaren kosmologischen Umgebung sich natürlich auch in ständiger Bewegung befinden - die Sternbilder, die wir heute sehen, sind astronomisch gesehen relativ kurzlebig. Auch hier zeigt sich wieder, dass Tolkien seine Schöpfung als Sekundärwelt verstanden wissen wollte, die mit den Maßstäben unserer Wissenschaft nicht zu greifen ist. Dennoch sind die Parallelen zwischen beiden Welten wichtig, um beim Leser eine Vertrautheit mit der fiktionalen Welt zu erwecken.

Als MERP 1984 veröffentlicht wurde, existierten von Tolkien noch keine Karten des Südens und der Ostgebiete Mittelergdes; der 1981 erstveröffentlichte Atlas von Karen Fonstad bot "nur" Karten über andere Zeitalter und andere Kontinente, nicht aber über den Rest von Mittelergde. Der geografische Kenntnisstand dieser Erstausgabe basierte hauptsächlich auf Tolkiens Hauptwerken (*Hobbit*, *LotR*, *Silmarillion*, *Tales*), welche sich nur mit dem Nordwesten Mittelergdes befassten. Die Größe des bekannten Gebietes am Ende des dritten Zeitalters (d.h. zur Zeit des Ringkriegs) entsprach damit im Großen und Ganzen den Karten Tolkiens, die im **LotR** abgedruckt waren.

156 *Silmarillion*, p.424; vgl. auch p.56: "...and high in the north [...] she set the crown of seven mighty stars to swing, *Valacirca*, the Sickle of the Valar..."

Die Hobbits sprechen hier - ihrem Gemüt entsprechend schlicht - nur von "the Sickle". **LotR I**, p.236.

157 *Silmarillion*, p.409 & 56: "...and Menelmacar with his shining belt, that forebodes the last battle..."

158 *Silmarillion*, p.403.

159 so geschehen bei **Kocher** (1972), p.7.

Mangels weiterer Kenntnisse<sup>160</sup> über die unbekanntten Länder ist Mittelirdes<sup>161</sup> daraufhin für MERP von Peter Fenlon "erweitert" worden. Die Motivation dafür dürfte hauptsächlich darin gelegen haben, potentiellen Spielern mehr zu bieten als sie aus den Büchern schon kannten. Denn wie am Beispiel von METW und insbesondere Tolkien-Brettspielen<sup>162</sup> zu sehen ist, fällt es einer Spiele-Umsetzung natürlich schwer, sich aus der Handlung der Buchvorlage zu lösen. Zu diesem Zeitpunkt musste man noch davon ausgehen, dass damit eine eindeutig *nicht* von Tolkien vorgesehene Erweiterung des Kontinents nach Süden und Osten vorlag. Für MERP-Spieler kann hier sicherlich von einer gewissen Entmystifizierung der vormals unbekanntten Gebiete gesprochen werden, nutzte Tolkien selbst doch die "Wilden Länder" immer gern als mysteriöse Gegenden, in die einzelne Personen<sup>163</sup> oder gar ganze Völker verschwinden<sup>164</sup> konnten - auch Angriffe der "Ostlinge" aus dieser Richtung<sup>165</sup> machten den Bewohnern Mittelirdes zu schaffen. Somit bleibt zweifelhaft, ob Tolkien-Fans diese Ergänzung befürworteten. Die Tatsache, dass sich MERP nicht richtig gegen andere Rollenspielsysteme<sup>166</sup> durchsetzen konnte, mag zum Teil daran liegen. Auf der folgenden Karte ist die MERP-Erweiterung im Vergleich zu den von Tolkien kartografierten Gegenden zu ersehen:

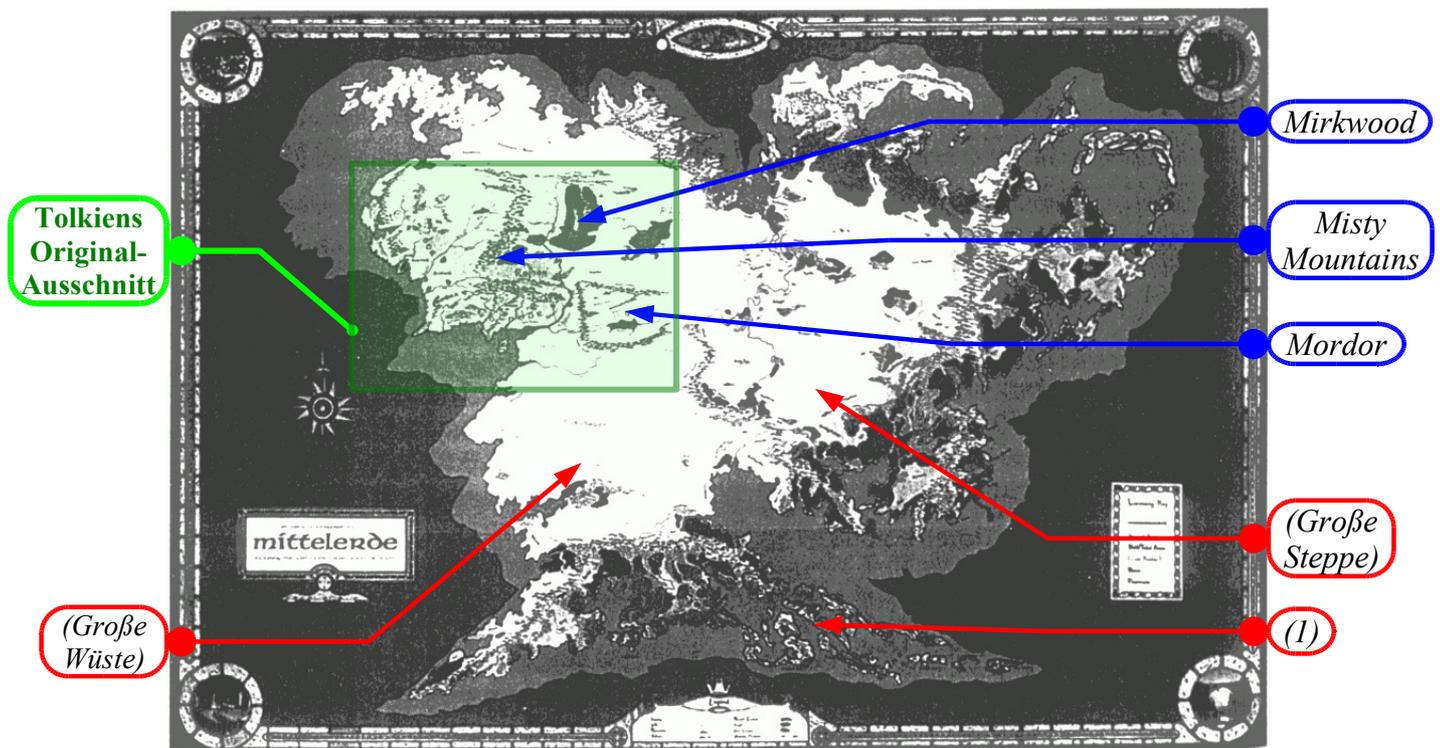


Abbildung 8: Gesamtkarte Mittelirdes (MERP) von Peter C. Fenlon

Wenn man nun wieder den Vergleich der fiktiven Welt mit der realen heranzieht, so findet sich im Süden des bekannten Gebietes eine große Wüste, die in etwa auf der Position der Sahara liegt,

160 Wie unbeholfen frühere Versuche, ganz Arda angemessen wiederzugeben, wirken, zeigt die Karte von Allan Curless (in Day (1979), pp.12-13), die mehrere Zeitalter auf eine einzige Karte quetscht und damit die teils beträchtlichen geografischen Veränderungen vollständig ignoriert. [= CD-ROM, p.]

161 Alle Referenzen auf die ursprüngliche (d.h. von Tolkien autorisierte) Geografie Mittelirdes sind aus dem Atlas (erste Auflage) von Karen Wynn Fonstad nachzuziehen (Fonstad 1985).

162 Hartwig, Jo: "**Ringgeister**" (Brettspiel zum *LotR*), Troisdorf: Queen Games 1997 (5. Aufl.).

Vanaise, Jean: "**Hobbits**" (Brettspiel zum *Hobbit*), Troisdorf: Queen Games 1994.

163 vgl. hierzu das Verschwinden von zweien der ursprünglich 5 *Wizards* im Osten: **Tales**, p.504.

164 vgl. hierzu das Schicksal der *Entwives*, die mutmaßlich im Osten verschwanden: **Letters**, #144, p.179.

165 vgl. hierzu den Einfall der *Wainriders* ("Wagenfahrer") aus dem Osten: **Tales**, p.375.

166 z.B. **AD&D** (*Advanced Dungeons and Dragons*) auf dem internationalen Markt und **DSA** (*Das Schwarze Auge*) auf dem deutschen Markt.

und eine große Steppe östlich des Ural. Die Form der Inselgruppen im Südwesten (1) erinnert nur vage an Indonesien, und ansonsten fällt es schwer, direkte Parallelen zu ziehen.

Am augenfälligsten ist hier aber, dass die neuen Gebiete deutlich "realistischer" gestaltet sind. Betrachtet man Tolkiens Originalkarten, so ist eine gewisse Geradlinigkeit des Entwurfes nicht ganz von der Hand zu weisen. Was auf den ersten Blick etwas unrealistisch anmutet<sup>167</sup>, wird aber durch die Geschichte *Ardas* (der "Erde") erklärt. So sind viele der Formationen, die geologisch wenig überzeugend wirken, in der Tat Konstrukte: Deutlich zu sehen ist dies am Beispiel von *Mordor*, das nahezu streng rechteckig ist (siehe *Abbildung 9*). Die fast schon architektonische Rechtwinkligkeit des umlaufenden Gebirges mutet beinahe wie mit dem Lineal gezogen an. Anhand der Entstehungsgeschichte dieser Form wird aber deutlich, dass *Sauron* selbst hier das Land zu seiner Festung ausgebaut hat:

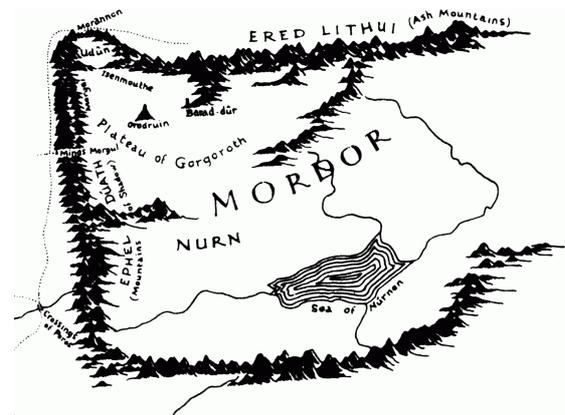


Abbildung 9: Tolkiens Mordor

"Sauron [...] chooses Mordor as a land to make into a stronghold."<sup>168</sup>

"...he [Sauron] had fortified the land of Mordor and had built there the tower of Barad-Dûr..."<sup>169</sup>

Anhand der vorangegangenen Formungen anderer *Ainur* ist es hier durchaus so zu verstehen, dass *Sauron* die Gebirgskette selbst aufgetürmt hat. So hat z.B. *Ossë* zu Beginn des zweiten Zeitalters die Insel *Númenor* (siehe *Abbildung 10*) aus dem Meer gehoben:

"...the great island prepared by the Valar as a dwelling-place for the Edain..."<sup>170</sup>

"It was raised by Ossë out of the depths of the Great Water, and it was established by Aulë and enriched by Yavanna;..."<sup>171</sup>



Abbildung 10: Númenor

Ähnliches gilt für die *Misty Mountains* (siehe *Titelbild*), welche von *Melkor* errichtet wurden, um die Streifzüge *Oromës* zu behindern<sup>172</sup>, und die *Pelóri* in *Valinor* (siehe *Abbildung 11*), welche von den *Valar* als Schutzwall gegen *Melkor* aufgeschüttet wurden<sup>173</sup>. Beide Gebirgszüge sind - unterbrechungsfrei - nahezu geradlinig von Norden nach Süden durchgezogen.

167 Interessanterweise sieht z.B. Gasque das ganz anders: "[...], in a geographical sense Middle-earth is hardly fantastic." Gasque, Thomas J.: "**Tolkien: The Monster and the Critters**", in: Isaacs (1968), p.152. Dies scheint mir nicht nur auf ungenaue Beobachtung, sondern vor allem auf die Unkenntnis des damals noch nicht erschienenen *Silmarillions* zurück zu gehen.

168 *LotR III*, p.454.

169 *Silmarillion*, p.321.

170 *Silmarillion*, p.414.

171 *Silmarillion*, p.312.

172 *Silmarillion*, pp.62-63.

173 *Silmarillion*, p.416.

Somit bieten sich in Tolkiens Geografie oft Verweise auf die "Schöpfung" und Einflussnahme der *Valar*. Im Falle von Númenors fast strenger Pentagramm-Form zeigt sich dabei deutlich, wie kein Wert darauf gelegt wird, tektonisch plausible Kontinentalformung zu suggerieren. Der Untergang ganzer Landstriche im Meer und die Entstehung neuer Länder bedarf bei Tolkien keiner geologischen Erklärung, sondern wird mit großen Ereignissen, z.B. Schlachten, in Verbindung gebracht<sup>174</sup>. Mittelirdes Form ist damit in weiten Teilen als Konstrukt erkennbar.

Dagegen machen die neuen Länder auf Fenlons Karte (*siehe Abbildung 8*) einen wesentlich natürlicheren Eindruck: So finden sich hier erstmals Waldgebiete in Küstennähe und dem Festland vorgelagerte Inseln. Insgesamt sind die Küsten deutlich stärker zerklüftet, und die Wälder wesentlich verstreuter (im Gegensatz zu Tolkiens wenigen, fast schon Reservat-artigen Waldgebieten) wie man es von einer nicht allzu dicht besiedelten Welt erwarten sollte. Auch sind hier die Übergänge von einer Terrainform zur anderen fließender - wohingegen sich Tolkiens Berge oft recht abrupt aus dem Flachland zu erheben scheinen. Die dadurch entstehende, weniger "konstruierte" Optik stellt also einen sichtbarer Bruch zu Tolkiens "Ur-Form" dar.

Ein wichtiger Grund dafür ist sicherlich der Mangel an großen Ereignissen im Osten und Süden (oder jedenfalls die Abwesenheit an Berichten darüber), die man für die Formung der Landschaft hätte heranziehen können. Die unbekanntes Länder haben keine Geschichte, die ihre Entstehung dokumentiert, und somit hätte jedes allzu konstruierte Erscheinungsbild hier sehr viel schneller unrealistisch gewirkt. Somit bietet es sich durchaus an, eine Landschaft zu entwerfen, die in ihrer Unregelmäßigkeit eher an natürlich geformte Gebiete erinnert. So scheinen tektonische Bewegungen, Vulkanismus und Erosion hier deutlich glaubwürdiger an der Landschaft gearbeitet zu haben. In der Tat ließe sich an Tolkiens Werk durchaus argumentieren, die Arbeit der *Valar* habe sich auf die anfangs von den *Elves* und Menschen bewohnten Gebieten beschränkt - so dürfte vermutet werden, dass Osten und Süden erst später durch Wanderungen besiedelt worden seien.

Außerdem liegt eine gewisse Logik darin, die "Wilden Länder" mit stark zerklüfteten Küsten und zahllosen kleinen Inseln darzustellen: eine solche Umgebung wäre für die Herausbildung von urbanen Hochkulturen extrem ungünstig: sowohl unwegsames Gelände als auch fjordartige Einschnitte im Festland erschweren das Anlegen von Transportwegen und verhindern somit die Ausbildung einer effektiven Infrastruktur. Die weiten Gebiete im Inland dagegen bestehen zu einem beachtlichen Teil aus Wüste und sind damit ebenfalls recht ungeeignet. Die große Steppe im Osten bietet lediglich nomadisierenden Völkern eine Lebensgrundlage und verhindert damit gleichfalls die Entstehung einer urbanen Kultur. Somit hat Fenlon zwar dem bekannten Nordwesten Mittelirdes einen deutlich "wilderer" Restkontinent gegenüber gestellt, sich aber gleichzeitig mit der großen Wüste und der großen Steppe einen respektvollen Abstand zu Tolkiens Welt verschafft. Wenn auch nicht selbst von Tolkien so vorgesehen, stützt Fenlons Karte doch zumindest alle von Tolkien beschriebenen Geschehnisse, die mit den unbekanntes Ländern in Verbindung gebracht werden: So erinnern Tolkiens *Wainriders*, die aus dem Osten plündernd über *Rohan* und *Rhovanion* herfielen<sup>175</sup>, durchaus an hunnische Kriegerstämme, für die die von Fenlon beschriebene Steppe eine plausible Herkunft böte. Im Übrigen suggerierte Tolkien selbst im Süden und Osten leere Landstriche<sup>176</sup>, die hier angemessen wiedergegeben sind.

Es ist davon auszugehen, dass Fenlon selbst bei der Arbeit an dieser Karte noch nicht damit rechnete, weiterführenden Karten von Tolkien selbst erhalten zu können. So waren die *Unfinished*

174 vgl. hierzu auch *The War of Wrath* in *Silmarillion*, p.304: "...and the valleys were upheaved and the hills trod down, and Sirion was no more."

175 *Tales*, p.375.

176 vgl. auf Tolkiens Karte im *LotR I*, p.535: "*South Gondor (now a debatable and desert land)*".

Tales zu diesem Zeitpunkt (1984) die letzte große Bruchstücksammlung über Mittelirdes, und dort fanden sich noch keine Angaben, welche bei der Erstellung einer Karte des gesamten Kontinents hilfreich gewesen wären. Mit der Veröffentlichung der letzten Fragmente aus Tolkiens Nachlass durch seinen Sohn Christopher<sup>177</sup> ergaben sich allerdings so viele bislang unbekanntes Zusatzinformationen über die Gestalt Mittelirdes, dass Karen Fonstad 1991 eine überarbeitete Auflage ihres Atlanten herausbrachte<sup>178</sup>. Dieser Atlas zeigt die beiden anderen Kontinente *Ardas*, die bisher nur selten erwähnt worden waren: Außer Mittelirdes (*Endor*) und *Aman* im Westen fand sich hier erstmals auch der südliche Kontinent *Mórenore*, das dunkle Land:

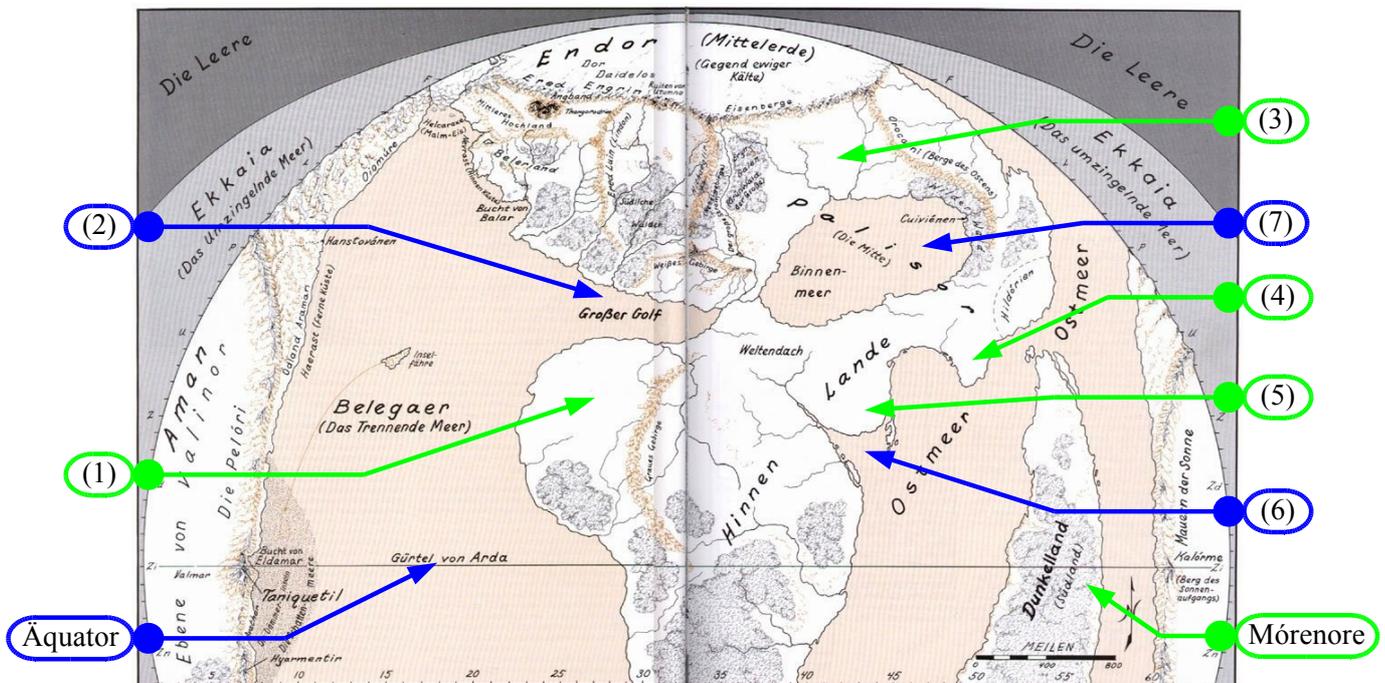


Abbildung 11: Arda im ersten Zeitalter (aus: Fonstad 1991)

Ähnlich wie in den Parallelen zu Europa zeigen sich auch hier einige bekannte Formen: so ist der südliche Kontinent (1) ganz offensichtlich an Afrika angelehnt, insbesondere da er eine große Wüste im Nordwesten (vgl. Sahara) und große Waldgebiete im Süden aufweist. Der Große Golf (2) zeigt, wenn auch nicht die Form, dann doch wenigstens die ungefähren Proportionen des Mittelmeeres. Mit etwas mehr Fantasie kann man auch durchaus Asien (3), Indien (4), Saudi Arabien (5) und das Rote Meer (6) erkennen; aber man sollte die Analogien nicht überanstrengen, denn zweifellos geht *Mórenore* nicht mehr als Australien oder gar Madagaskar durch, und genauso wäre es sicherlich unangemessen, das große Binnenmeer (7) trotz seiner enormen Abmessungen mit dem schwarzen oder dem kaspischen Meer vergleichen zu wollen. Auch wenn *Aman* im Westen oft mit Amerika parallelisiert wird<sup>179</sup>, so bietet sich mit seinem unbenannten "Spiegelkontinent" im Osten eher das Bild einer flächig angelegten Welt mit Toren für die Himmelskörper an beiden Enden. Obwohl sich Tolkien selbst nie direkt zu der Frage "flach oder rund" geäußert hat<sup>180</sup>, so hat er doch eindeutig beschrieben, wie Sonne und Mond in Mittelirdes nach antikem Vorbild auf Wagen

177 Tolkien, Christopher (Hrsg.): "**The History of Middle-earth**" (12 volumes), [published in UK] 1983-1997.

178 Fonstad, Karen Wynn: "**The Atlas of Middle-earth - Revised Edition**", Boston: Houghton Mifflin 1991.

179 ein etwas tieferer Blick zeigt hier aber den Ursprung des Segensreiches *Aman* aus dem "ancient motif" "of the Blessed Realm in the true West". Besonders die Auswanderung der letzten *Elves* aus Mittelirdes dorthin lässt sich auf "the passing of Arthur to Avalon" beziehen. Fuller, Edmund: "**The Lord of the Hobbits: J.R.R. Tolkien**", in: Isaacs (1968), p.32 & 29. Im *Silmarillion*, p.339 wird der "Ancient West" sogar direkt als "Avallónë" bezeichnet, im *Hobbit* noch als "Faerie": Tyler (1979), p.199.

Vgl. dazu auch: Spacks, Patricia: "**Power and Meaning in the [LotR]**", in: Isaacs (1968), p.92.

180 Fonstad (1985), p.IX.

über das Firmament fahren<sup>181</sup>. Verständlicherweise lässt sich eine solche flache Konzeption mit dem (runden) Planeten Erde nur sehr begrenzt gleichsetzen<sup>182</sup>.

Mit diesen Karten war natürlich die durch MERP vorgenommene Erweiterung hinfällig, weil sie nun durch Tolkiens eigene Aufzeichnungen widerlegt wird. Trotzdem behält sie aber im Rahmen des Rollenspiels weiter ihre Gültigkeit, zumal sie bereits in die existierenden MERP-Geschichten bzw. Abenteuer eingebunden ist. Abgesehen davon hat Fenlon - bewusst oder unbewusst - in gewisser Hinsicht einige von Tolkiens Prinzipien aufgegriffen: So zeigen beide Weltkarten durchaus Ähnlichkeiten mit Eurasien. Und immerhin haben sich Fenlons Vermutungen über die große Wüste im Süden und die große Steppe im Osten nicht zuletzt deshalb "bewahrheitet", weil sie an die Geografie der Erde angelehnt sind. Wenn auch anders ausgeführt, so bleibt seine Version doch eine akzeptable Ergänzung zu Tolkiens alten Karten.

Betrachtet man Karten anderer Rollenspielsysteme, so fällt *Das Schwarze Auge* mit seinem Kontinent *Aventurien*<sup>183</sup> ins Auge: Obwohl auch hier Parallelen zur realen Erde auffallen (z.B. zu Madagaskar, das sogar namentlich als "*Maraskan*" entlehnt wurde, sowie eine große Wüste im Süden), wurde das *Orkland* nicht mit Tolkiens *Mordor* im Südosten parallelisiert, sondern diametral entgegengesetzt in den Nordwesten gelegt. Im Gesamtbild wird deutlich, dass *Aventurien* wiederholende Muster aufweist, während in *Mittelerde* jeder Landstrich seine eigene Charakteristik zeigt. Besonders die Waldgebiete und Gebirge sind in *DSA* sehr viel verteilter und nicht so konzentriert wie bei Tolkien, was wiederum weniger konstruiert aussieht. Anscheinend bemüht sich diese Karte eher darum, möglichst wenig mit Tolkiens *Mittelerde* gemeinsam zu haben, was für das Rollenspielsystem zweifellos vorteilhaft ist, um nicht als billige Kopie dazustehen.

## 3.2 - Magie & Macht

Magie in unserem Verständnis von manifester Zauberei ist von Tolkien selbst recht spartanisch gebraucht<sup>184</sup> worden: Da wäre z.B. das *Nauglamír* zu nennen, das lediglich hübsch und unnatürlich leicht ist, aber sonst keine magischen Kräfte hat<sup>185</sup> oder Frodos *Mithril*-Hemd, das schützt wie ein Kettenpanzer, aber trotzdem fast kein Gewicht besitzt<sup>186</sup>. Tolkiens Magie besteht hauptsächlich aus perfekt gearbeiteten Artefakten (*elvish craft*) sowie bloßen Worten, so z.B. in Gandalfs Konfrontationen mit dem Balrog ("*You cannot pass*"<sup>187</sup>), dem Nazgûl ("*You cannot enter here*"<sup>188</sup>), und schließlich seinem Versuch, das Tor von Moria zu öffnen<sup>189</sup>: Ein schlichtes Wort (es muss natürlich das richtige sein) vermag hier mehr auszurichten als alle Zauberkraft, die Gandalf beherrscht. Auch Sam nutzt diese Magie im Konflikt mit Shelob: die elbischen Worte "*Gilthoniel A Elbereth*" erwecken die volle Macht seiner Phiole, mit deren Licht er die grauenhafte Spinne in die Flucht schlägt<sup>190</sup>. Diese Kraft wird auch daran offensichtlich, dass alle magischen Waffen in *Mittelerde* - nach dem Beispiel *Excaliburs* - eigene Namen haben<sup>191</sup>. Tolkien benutzt hier ein sehr

181 *Silmarillion*, pp.117.

182 zum Thema "*Scheibenwelt vs. Planet*" vgl. nochmals **Fonstad** (1985), p.IX. und *Silmarillion*, p.339.

183 **Kiesow** (1992), pp.68.

184 **Petzold** (1980), p.105.

185 *Silmarillion*, p.129.

186 **LotR I**, p.413: "...light and yet harder than tempered steel..."

187 **LotR I**, p.429.

188 **LotR III**, p.120.

189 **LotR I**, p.401.

190 **LotR II**, p.425.

191 z.B. Gandalfs Schwert *Glamdring*, Frodos Dolch *Sting*, Aragorns Schwert *Narsil*, sogar die Ringe haben Namen, so z.B. *Narya* (den Círdan und später Gandalf trug), *Nenya* (den Galadriel trug) und Elronds *Vilya*.

archaisches Konzept von Magie, das die Macht der Worte als pure Autorität versteht. Noch heute finden sich die linguistischen Überreste dieser Vorstellung von Magie in Begriffen wie *casting a spell*, *the "magic" word* (i.e. "please"), *spellbound*, *Zauberspruch*, *einen Zauber sprechen*, etc. wieder. Innerhalb dieses Konzepts besitzt schon der bloße Name jedes Gegenstandes seine eigene Macht, und das Aussprechen dieses Namens allein ist bereits in der Lage, diese Kraft zu entfesseln. So verwundert es nicht, dass Frodo von Aragorn scharf ermahnt wird, nicht von *wraiths* zu sprechen ("Do not speak of such things!"<sup>192</sup>), weil dieser den Einfluss der *Ringwraiths* fürchtet. Ebenso erntet Gimli einen strengen Blick von Gandalf, als er erfahren will, wie es dem Zauberer mit dem Balrog in Moria ergangen sei: "Name him not!"<sup>193</sup> ist die mahnende Antwort. Ebenso wird in Gondor der Name Saurons teils mit "the Unnamed", der Name Mordors mit "Nameless Land" umgangen<sup>194</sup>. Die latente Angst, das bloße Aussprechen des Namens könnte das Unheil heraufbeschwören, ist das wohl älteste Konzept von Magie überhaupt: In Aussprüchen wie "speak of the devil..." oder "den Teufel an die Wand malen" findet sich diese Macht der Namen (bzw. Bilder) wieder: Auch heute ist in einigen Naturvölkern noch der Glaube verbreitet, eine Fotografie könne die Seele eines Menschen einfangen. Und in der Tat wird hier ein Aspekt des fotografierten Menschen "eingefangen" und festgehalten - modern formuliert könnte man sagen: Wissen ist Macht. Als populäres Beispiel wäre hier das Märchen von Rumpelstilzchen zu nennen. So zeigt Gandalfs Formulierung von den "nameless things" in den Gängen unter der Erde (siehe p.85), dass diese besser unbenannt bleiben sollten, um nicht ihre Aufmerksamkeit zu erregen<sup>195</sup>. Dass wir heute so weit von diesem "Aberglauben" gar nicht entfernt sind, lässt sich z.B. daran ablesen, wie empfindlich unsere Gesellschaft in Datenschutzfragen reagiert. Die Vision vom gläsernen Bürger - oder nach George Orwell vom *Big Brother* - beschreibt letztenendes das gleiche. So betont Tolkien z.B., dass seine *Dwarves* ihre eigene Sprache wie ein Geheimnis hüten und lieber fremde Sprachen erlernen, um keinen Teil ihrer kulturellen Identität preisgeben zu müssen<sup>196</sup>.

Trotzdem weist er auch selbst darauf hin, dass er *zwei* Phänomene unter dem Begriff "magic" zusammengefasst hat<sup>197</sup>: prototypisch für das erste ist z.B. die Kunst (*craft*) der *Elves*, perfekte Dinge scheinbar mühelos zu erschaffen; die zweite Bedeutung umfasst die Ausübung von Macht, um zu unterwerfen, wie sie *Morgoth* und *Sauron* nutzen<sup>198</sup> - hier weist Tolkien auf Parallelen zur maschinellen Beherrschung der Welt<sup>199</sup> hin. Die Benutzung ein- und desselben Wortes für beides ist nicht nur für den Leser problematisch: sogar innerhalb des **LotR** bemängelt *Galadriel* die doppelte Wertigkeit dieses Begriffes:

[Galadriel über ihren *mirror*]: "For this is what your folk would call magic, I believe; though I do not understand clearly what they mean; and they seem also to use the same word of the deceits of the Enemy."<sup>200</sup>

Auch Pippins Frage nach der Art der Mäntel, die den Hobbits von den Elben geschenkt werden, stößt auf Unverständnis:

192 **LotR I**, p.248.

193 **LotR II**, p.128.

194 **Tyler** (1979), p.409.

195 dieses Konzept "verbaler" Magie hat z.B. auch **Donaldson** aufgegriffen: Dabei entfesselt die bloße Aussprache seines Namens einen Dämon von unbezwingbarer Macht. Vgl. "**The One Tree**" (1982), pp. 324.

196 **Silmarillion**, p.108.

197 **Letters**, #131, p.146.

198 vgl. **Duriez** (1992), p.206: [unter Possession]: "The wrong use of power is often expressed in Tolkien in magic, the mechanical and technological."

199 **Letters**, #66, p.77: "How I wish the 'infernal [sic] combustion' engine had never been invented."

200 **LotR I**, p.469.

"Are these magic cloaks?" asked Pippin, looking at them with wonder. "I do not know what you mean by that [...] They are elvish robes, if that is what you mean."<sup>201</sup>

So kann man hier von positiver und negativer Magie sprechen: Während die negative aus direkter und gewaltsamer Einflussnahme besteht, steht die positive<sup>202</sup> im Einklang mit den Dingen, die sie berührt<sup>203</sup>. *Faramir* bezeichnet die elbische Magie daher auch als *Elven-lore*<sup>204</sup>. Und obwohl Tolkien seinen *Elves* nur positive Magie unterstellt, darf doch bezweifelt werden, ob der Fluss *Bruinen* sich bereitwillig erhob, um die *Nazgûl* fortzuschwemmen<sup>205</sup>, oder ob er nur Gandalfs und Elronds Anweisungen folgte. Eine klare Trennlinie ist hier somit nicht zu erkennen, und so haftet auch der positiven Magie immer (wenn auch geringfügig) die Gefahr von Missbrauch und Machtausübung an. Saruman ist ein solches Beispiel für den Abfall von der guten (bewahrenden, schaffenden) Magie zur negativen (beherrschenden, zerstörenden). Dabei gilt auch für gute Absichten: "*Absolute Macht korrumpiert zwangsläufig*"<sup>206</sup>. Trotzdem (oder grade deshalb) hält sich Tolkien über die - zweifellos praktizierte - Machtausübung der "guten" Herrscher extrem bedeckt, um sie eben nicht in den Vorwurf der Korruption zu stellen<sup>207</sup>. Auf der anderen Seite muss natürlich der mächtigste der *Valar*, Melkor ("*He who arises in might*")<sup>208</sup>, als Paradebeispiel genannt werden, der durch seine Macht "verdorben" wurde. Auch die Zerstörung Númenors durch die Anmaßung *Ar-Pharazôn*s<sup>209</sup> ist eine klare Aussage Tolkiens über die verderbliche Wirkung von zu viel Macht.

Dem gegenüber deckt sich unser heutiges (vor allem Rollenspiel-) Verständnis von Magie als Technologie, die wie ein Werkzeug auf Befehl gezielte Eingriffe vornimmt, eher mit Tolkiens negativer Magie. Trotzdem muss aber auch darauf hingewiesen werden, dass die hier suggerierte Unterscheidung von Handwerk (*craft* der Elben) einerseits und Industrie (Saurons Waffenschmieden) andererseits gradueller Natur ist und damit eine rein subjektive Aussage darstellt. So oder so erklärt die Ablehnung übermäßig "technologischer" Kräfte auf der Seite des "Guten" den von Auden aufgeworfenen Widerspruch, warum Sauron und Saruman trotz all ihrer "*heavy machinery in their fortresses*" auf "*untechnological warfare*" beschränkt sind<sup>210</sup>: Eine wirklich skrupellose Nutzung der Effizienz solcher Technik würde das Kräftegleichgewicht empfindlich stören. Die *balance of power* zwischen Gut und Böse (*siehe p.37*) findet bei Tolkien u.a. darin ihren Ausdruck, dass auf jeden guten Krieger mehrere Orks kommen können, *ohne* dass das Böse dabei gewinnt. Eine riesige zahlenmäßige Überlegenheit der dunklen Armeen ist ein Standardmittel im **LotR** (und nicht nur dort), um die kämpferische und in jeder anderen Hinsicht "mindere Qualität" der Truppen des Bösen zu verdeutlichen - dabei werden die hoffnungslos unterlegenen, aber *trotzdem* siegreichen Kämpfer des "Guten" um so mehr als Heldenfiguren glorifiziert. Ließe man nun die Orks mit aller verfügbarer Technologie (z.B. Katapulte, brennende Geschosse, vergiftete Waffen, möglicherweise gar Schießpulver etc.) aufmarschieren, so wäre der Sieg gegen solch überlegene Kräfte nicht mehr glaubwürdig und würde den *secondary belief* deutlich beeinträchtigen. Selbst wenn Tolkien im **Hobbit** darauf verweist, dass es möglicherweise Orks waren, auf die unsere modernen Massenvernichtungswaffen zurückgehen<sup>211</sup>, so wendet er

201 **LotR I**, p.481.

202 vgl. hierzu auch **Petty** (1979), p.31: "...magic that flows naturally from the heart [...] and not from a magician's box of tricks."

203 Bezeichnenderweise ist z.B. dieses Konzept von negativer (Vergewaltigung der Natur) und positiver Magie (Nutzung im Einklang) von Stephen **Donaldson** mit seinem Konzept von *Earth-power* und *-lore* umgesetzt worden, und ich wage zu sagen: wesentlich besser als bei Tolkien.

204 **LotR II**, p.359.

205 **LotR I**, p.286.

206 **Petzold** (1980), p.76.

207 **Petzold** (1980), pp.81.

208 **Silmarillion** p.409.

209 **Silmarillion**, p.335.

210 **Auden**, Wystan Hugh: "**The Quest Hero**", in: **Isaacs** (1968), p.53.

211 vgl. dazu **Dixon** (1992), p.33.

diese Aussage doch nicht innerhalb von Mittelirden an, sondern formuliert damit in erster Linie Kritik an Mitmenschen wie Oppenheimer, den er zweifellos als *orkish* bezeichnet hätte<sup>212</sup>.

Konsequenterweise wird also das neue *Middle-earth*-Spiel von *Sierra* mit dem expliziten Verweis auf wenig Magie im Spiel angekündigt: So ist z.B. Teleportation, wie sie in anderen *fantasy*-Spielen häufig zu finden ist, nicht vorgesehen, weil sie nicht in Tolkiens Konzept passen würde<sup>213</sup>. Ebenso wird in MERP eindringlich vor der korrumpierenden Wirkung von Magie gewarnt, was extrem untypisch ist für *fantasy*-Rollenspiele<sup>214</sup>: Üblicherweise ist der Gebrauch von Magie eine Fertigkeit, die intelligente Charaktere genauso studieren können wie andere ein Handwerk erlernen. Zauberei wird dabei zum Berufsbild: so wie ein Tischler Holz bearbeitet oder ein Kämpfer kämpft, so zaubert ein Magier eben. Die ungewöhnlich verderbende Wirkung von Tolkiens Magie geht auf ihr unüberschaubares Potential zurück: In üblichen Rollenspielsystemen sind die Gefahren und Risiken der Magie durch eingehende Erforschung hinlänglich bekannt und ermöglichen so einen kontrollierten Umgang. Tolkiens Magie dagegen - besonders die der Ringe der Macht - ist eine Gratwanderung durch völlig unbekanntes Terrain, so dass sogar Saruman trotz seiner Erfahrung und guten Intentionen der "dunklen Seite" verfällt, ohne es zu merken, bevor es zu spät ist. Gleich Goethes Zauberlehrling wird er von den Geistern, die er rief, überrumpelt. Bei Tolkien hilft keine Meisterschaft in den magischen Künsten; seine Magie ist nicht beherrschbar, sondern wird jeden, der sie maßlos benutzt, ihrerseits beherrschen. Damit stellt sie sich als biblischer Sündenfall *par excellence* dar: Die Früchte der Erkenntnis sind verfügbar, dürfen aber trotzdem nicht angetastet werden; nur die Willensstärke des Betroffenen kann ihn vor der Versuchung bewahren<sup>215</sup>. Besonders die neun Könige der Menschen, die Sauron so zu seinen Sklaven - und Ringgeistern - machte, verfielen dieser christlichen "Ursünde". Hier fügt sich auch die Darstellung dieser negativen Magie als Technologie ins Bild: gezielte und gewaltsame Manipulation im Sinne von maschineller Unterwerfung der Welt wird hier eindeutig angeprangert.

Um dieses Konzept mit der herkömmlichen "handwerklichen" Magie üblicher Rollenspielsysteme in Einklang zu bringen, hat MERP somit zwar detaillierte Spruchlisten erstellt, diese aber auf ein Maximum von 10 Stufen beschränkt<sup>216</sup>. Dem gegenüber stehen hohen elbischen Charakteren wie z.B. *Finwë* innerhalb des *RoleMaster*-Systems Zaubersprüche bis zur 50. Stufe [!] zu Verfügung<sup>217</sup>, den *Istari* (Wizards) wie Gandalf und Saruman sogar noch mehr<sup>218</sup>. Um den Missbrauch von Magie zu verhindern, droht ruchlosen Magiern in MERP ständig die Gefahr, dass sie mit ihrer rücksichtslosen Zauberei die Aufmerksamkeit Saurons erregen und im schlimmsten Falle von einer Orkhorde oder den Ringgeistern gejagt werden. Auch können sie so "*corruption points*" anhäufen, die ihren Grad der Verderbnis wiedergeben. Ein zu hoher Wert setzt den Charakter der ständigen Gefahr aus, Versuchungen nicht widerstehen zu können (unabhängig vom Willen des Spielers) oder den Befehlen von stärkeren Dienern des Dunklen gehorchen zu müssen; m.a.W., die Spielfigur verliert ihren "freien Willen" und entgleitet immer mehr der Kontrolle des Spielers<sup>219</sup>. In METW führt eine zu hohe Verderbnis dazu, dass die betroffene Spielfigur die Gemeinschaft verlässt, also für den Spieler als Verbündeter verloren ist<sup>220</sup>. Trotz dieser Beschränkung bleibt aber fragwürdig, ob

212 Tolkien benutzte *orkish* mehrmals als Ausdruck für Börsartigkeit unter Menschen. Vgl. z.B. den Gebrauch von *Uruks* in **Letters**, #78, p.90, wo er 1944 sogar auf "*Deutschland and Nippon*" verweist.

213 <http://www.middle-earth.com/faq/faq.html> (10. Juli 1999).

214 **Charlton** (1995), p.11.

215 vgl. hierzu, wie *Gandalf*, *Elrond* und *Galadriel* alle den Ring ablehnten, weil sie wussten, er würde sie beherrschen, falls sie ihn annähmen: **LotR I** p.91, p.350 und pp.474-475. Vgl. weiter *Boromirs* Versagen gegen diese Versuchung: **LotR I**, pp.518-519.

216 **Charlton** (1995), p.153.

217 **Fenlon** (1986), p.76.

218 **Fenlon** (1993), pp.80.

219 **Charlton** (1995), p.75.

220 **Charlton** (1996), p.25.

den Spielern die Motivation für diese Restriktionen bewusst wird, denn die Sanktionierung übermäßigen Magiegebrauchs ist in MERP mit Rücksicht auf die Gewohnheiten der Spieler optional. Zu deren Entlastung muss allerdings auch angemerkt werden, dass Magier in Rollenspielen ihre Fähigkeiten zum Überleben einfach brauchen: alle Charaktere einer Abenteurergruppe müssen in etwa vergleichbare Stärken besitzen, damit ein unterprivilegierter Magier nicht laufend von den Kriegeren seiner Gruppe geschützt und mitgezogen werden muss. Damit die Vielfalt an verfügbaren Rassen und Klassen (Berufen) gut ausbalanciert ist, müssen Magier einer Gruppe genauso viel nützen wie Kämpfer, Diebe oder Heiler. Hier werden also vor allem Zugeständnisse an die Spielmechanik gemacht - und trotzdem sind in den meisten Systemen magisch veranlagte Charaktere anfangs extrem verwundbar<sup>221</sup>, bis sie genug Erfahrung gesammelt haben, um mächtigere Zauber zu sprechen. Gleichwohl ist aber die ausdrückliche Einbindung eines *corruption point*-Systems in MERP und METW eine erstaunlich authentische Umsetzung von Tolkiens Magieverständnis. Sogar das "Ringgeister"-Brettspiel<sup>222</sup> verweist auf den korrumpierenden Einfluss von Macht und Magie.

### 3.3 - Gut & Böse

In der Schaffung einer grundlegenden Opposition, aus der die Konflikte seiner Werke wachsen sollten, übernimmt Tolkien das "*fundamentale christliche Paradoxon*"<sup>223</sup>, dem zufolge auch das Böse aus dem Einen Gott hervorgeht, gleichwohl es von seinem Schöpfer nicht erwünscht ist. Ohne diese göttliche Persönlichkeitsspaltung aufzulösen, lässt Tolkien seinen Schöpfergott *Ilúvatar* klarstellen, dass nichts in seiner Welt geschehen kann, was nicht seinen Absichten dient. Obwohl er mit diesen Worten den rebellischen Ainu *Melkor* zurechtweist<sup>224</sup>, muss doch zwangsläufig daraus abgeleitet werden, dass die eben damit gescholtene Unruhestiftung Melkors Teil von *Ilúvatars* Plan sein muss. Besonders die Art und Weise der folgenden Auseinandersetzungen zwischen *Melkor* (später *Morgoth*) und den Valar (und den freien Völkern Mittelirdes) lässt es aber schwerfallen, darin den Plan des Schöpfers zu erkennen; es sei denn, Kampf und Krieg würden als schöpferische Größen angesehen. Und obwohl sich diese Frage natürlich nicht lösen lässt (sonst wäre es kein Paradoxon mehr), ist es interessant zu bemerken, dass sie sogar in MERP aufgeworfen wird. So betont Fenlon ausdrücklich:

*"Whether Eru [Ilúvatar] ever conceived of Evil or not is beyond knowledge."*<sup>225</sup>

Damit muss der Schöpfergott selbst aus der Betrachtung von Gut und Böse ausgeklammert werden, weil davon ausgegangen werden muss, dass beides Aspekte seines Wesens sind. Und in der Tat wird diese Doppeldeutigkeit des Einen Gottes bei Tolkien genauso verdrängt wie in seiner Vorlage, dem Christentum. Dabei ist die "Ursünde" hier der Wunsch, über das hinaus zu wachsen, was Gott dem Einzelnen zugeteilt hat - was letztenendes in Stolz<sup>226</sup>, Überheblichkeit und Anmaßung endet<sup>227</sup>. Mit dieser Entscheidung für einen eigenen Weg (wie *Melkor* ihn beschritt) erfolgt zwingendermaßen ein Konflikt mit denen, die das gegebene System unterstützen. Die daraus entstehende Abgrenzung führt vor allem dazu, dass der Abtrünnige das Verständnis für seine Gegenposition verliert. So bemerkt Auden korrekt, dass Saurons wichtigste Schwäche die

221 z.B. in "**Diablo**" [Computerspiel für *Windows 95*], *Blizzard Entertainment* 1996.

222 **Hartwig**, Jo: "**Ringgeister**" (Brettspiel zum *LotR*, 5.Aufl.), Troisdorf: *Queen-Carroms* 1997.

223 **Petzold** (1980), p.77.

224 **Silmarillion**, pp.17-18.

225 **Fenlon** (1986), p.95.

226 **Spacks**, Patricia: "**Power and Meaning in the [LotR]**", in: **Isaacs** (1968), p.92.

227 vgl. **Petzold** (1980), p.75 und **Silmarillion**, p.16.

Unfähigkeit ist, sich in seine Gegner hineinzusetzen<sup>228</sup>: dieser Mangel an Empathie führte dazu, dass er den Plan seiner Feinde, den Ring zu vernichten, nicht erraten konnte. Während die "Guten" die Versuchung der Korruption kennen und sich vorstellen können, hat das Böse diese Entwicklung bereits durchschritten und entsagt bewusst seiner Vergangenheit - und verliert damit eine wichtige Einsicht in das Wesen des Guten. So gesehen kann man sowohl Gut als auch Böse durchaus als Aspekte des Einen Schöpfers bezeichnen, wobei das Böse einen kleineren Anteil einnimmt als das Gute, aus dem es hervorging<sup>229</sup>.

Somit vollzieht sich die Unterscheidung in Gut und Böse entlang der Wesen, die Arda bevölkern, Valar eingeschlossen. Trotz einiger Graustufen zwischen den Extremen<sup>230</sup> (vgl. *Sauron* als "übereiliger Reformier" im 2. Zeitalter<sup>231</sup>) nimmt Tolkien dabei eine klare Wertung über "richtig" und "falsch" vor: sogar Tiere werden diesen beiden Seiten zugeordnet. so sagt z.B. *Aragorn* zu den Hobbits:

*"Not all birds are to be trusted, and there are other spies more evil than they are."*<sup>232</sup>

So werden z.B. die *wargs* (größere Wölfe, die z.T. den *orcs* als Reittiere dienen), aber auch normale Wölfe als böse gefürchtet. Dass Raubtiere nicht grundsätzlich als böse (*evil*) gelten müssen, belegen zahlreiche nordamerikanische indianische Traditionen<sup>233</sup>. Im Übrigen ordnet Tolkien selbst ja auch die Adler den Kräften des Guten zu, obwohl Biologen hier sicherlich mit Recht keine unterschiedliche Wertung vornehmen würden. Zum Teil geht Tolkiens Differenzierung hier sicherlich auf die subjektive Erfahrung von Menschen (oder im Falle von Mittelirden: Humanoiden<sup>234</sup>) zurück, dass für sie nur von Wölfen eine potentielle Gefahr ausgeht, weil sie nicht zur Beute von Raubvögeln gehören. Trotzdem besetzt Tolkien andere Bodenraubtiere wieder positiv: so ist *Beorn* (der im **Hobbit** auf Gandalfs und Bilbos Seite kämpft) in der Lage, nach Art eines Berserkers<sup>235</sup> im Kampf die Gestalt eines Bären anzunehmen. Hier ist sicherlich von Bedeutung, dass Wölfe als Rudeltiere größere Angst auslösen können als ein einzelner Bär oder Adler: die Kräfte des Bösen treten bei Tolkien (fast) immer in Rudeln auf, weil ein einzelner Ork oder Wolf viel zu feige wäre, um alleine anzugreifen. Nur die obersten aller Dämonen wie *Nazgûl* oder *Balrogs* besitzen die Stärke, alleine unterwegs zu sein - und selbst dann haben sie große Probleme mit Tageslicht oder fließenden Gewässern<sup>236</sup>. So ist die Massenanonimität und die damit assoziierte Feigheit der Mächte des Bösen eines der Charakteristika, die Tolkien benutzt, um "gute" von "böseartigen" Tieren zu unterscheiden: So haben auch Krähen<sup>237</sup> und sogar Mücken und Pferdebremsen<sup>238</sup> sowie die Riesenspinnen im *Mirkwood*, die alle in Schwärmen auftreten, keinen

228 *"His primary weakness is a lack of imagination, for, while Good can imagine what it would be like to be Evil, Evil cannot imagine what it would be like to be Good."* **Auden**, Wystan Hugh: **"The Quest Hero"**, in: **Isaacs** (1968), p.57. Leider hat aber auch diese Feststellung keine Allgemeingültigkeit: So versagt *Manwë* in der Einschätzung *Melkors*, weil er selbst *"free from evil"* ist: *"...it seemed to Manwë that the evil of Melkor was cured"*. **Silmarillion**, p.76.

229 **Kocher** (1972), p.61: *"Evil is diminution."*

230 vgl. **Lewis**, C.S.: **"The Dethronement of Power"**, in: **Isaacs** (1968), p.12.

Vgl. auch *Old Man Willow*, der zwar feindselig, aber kein Diener Mordors ist: **Letters**, #175, p.228.

231 **Letters**, #153, p.190.

232 **LotR I**, p.247.

233 vgl. hierzu z.B. **Lurie** (1994).

234 Ich benutze "Humanoiden" als Überbegriff für alle menschenähnlichen Rassen in Mittelirden, also für *Elves*, *Dwarves*, *Hobbits* und *Men*, aber auch *orcs* und *Trolls* gleichermaßen.

235 *Berserker* aus der nordischen Überlieferung: vgl. **Duriez** (1992), p.38.

236 vgl. dazu **LotR I**, p.286: Die Berührung mit Wasser erweist sich hier als tödlich für die sterblichen Hüllen der Ringgeister.

237 die *crebain* in **LotR I**, p.372: [*Aragorn*]: *"Regiments of black crows [...] I think they are spying out the land."*

238 Die Fliegen von Mordor, die sogar das Zeichen von *Saurons* lidlosem Auge tragen. **Day** (1993), p.95.

guten Ruf in Mittelird. Aber auch Tiere des Verborgenen, so wie (blutsaugende) Fledermäuse und Kraken<sup>239</sup>, werden als bösartig dargestellt und sogar auf die Zucht Morgoths zurückgeführt<sup>240</sup>.

Dabei sind diese Zuordnungen sehr absolute Aussagen: diese Tiere werden "böse" geboren und haben keine Wahl, ihr Verhalten zu ändern. So sieht es bei den Völkern Mittelirdes etwas, wenn auch nicht viel anders aus: *Orks* und *Trolle* besitzen zwar Sprache und Intelligenz (wenn auch nicht übermäßig viel), aber es fällt ihnen doch schwer, aus ihrer Funktion als bloße Handlanger des Bösen hervorzutreten und einen eigenen Willen zu demonstrieren. Bezeichnenderweise tun sie dies nämlich fast immer nur dann, wenn unter ihnen Streit (z.B. über eine Beute) ausbricht. In diesem Sinne wird ihnen die gleiche absolute Wertung zuteil wie "bösen" Tieren: es ist der Weg, der für sie vorgesehen ist, weil sie für ihn gezüchtet worden sind<sup>241</sup>, und sie haben wenig bis keine Chancen, daraus auszubrechen.

Betrachten wir also die freien Völker Mittelirdes<sup>242</sup>: Sie sind die Einzigen, denen die Entscheidung zwischen Gut und Böse überhaupt offensteht; denn so wie die Mächte der Dunkelheit immer böse bleiben werden, sind die *Valar* als Gestalter *Ardas* daran gebunden, ihre Schöpfung zu erhalten. Besonders Menschen sind dagegen bei Tolkien anfällig für die Versuchung von Macht und Einfluss. So wird am Ende des zweiten Zeitalters ein ganzer Kontinent im großen Krieg vom Meer verschlungen, weil die Menschen dieser Insel im Wahn ihres Königs *Ar-Pharazôn* von Allmachtsfantasien getrieben gegen die *Valar* höchstpersönlich in den Krieg gezogen sind<sup>243</sup>. Interessant an der Geschichte solcher "Überläufer" ist bei Tolkien, dass sie mit ihrem Bekenntnis zum Bösen für immer rettungslos verloren sind: so wird dir Flotte *Ar-Pharazôn's* (bis auf wenige Getreue) restlos vom Boden verschluckt. Rehabilitierung findet in solchen Fällen nie statt. Sogar *Sauron*, dem von den *Valar* im 2. Zeitalter noch die Chance zur Besserung eingeräumt wird, muss nach der Ethik des Autors zwangsläufig wieder dem Bösen verfallen. So kann der korrupte König *Théoden* von Gandalf nur deshalb bekehrt werden, weil er lediglich dem Bösen Einfluss seines Beraters *Gríma Wormtongue* unterlegen war<sup>244</sup> - er selbst war nicht wirklich böse geworden, er hatte sich nur verführen lassen. *Gríma* dagegen muss alleine für diese Tat büßen und stirbt später im *Shire* ein unrühmliches Ende als Handlanger des korrumpierten Zauberers *Saruman*<sup>245</sup>. Selbst *Boromir*, der in einem Anfall von Machtgier (ausgelöst durch die böse Magie des Einen Rings) Frodo bedrängt, ist nach der Moral des Werkes damit verloren: Aller (durchaus glaubwürdigen) Reue zu Trotz ist er vom Autor dazu verdammt, im Kampf gegen eine Meute *Orks* zu sterben<sup>246</sup>. Dabei erlangt er Absolution, indem er versucht, seine Gefährten durch seinen eigenen Tod zu retten. Seine Seele wird dadurch geläutert, aber sein Leben ist nichtsdestotrotz verwirkt.

So definiert Tolkien in dieser und ähnlichen Szenen ein wichtiges konstituierendes Merkmal "guter" Figuren: ihre Fähigkeit, sich - bis zur Selbstaufopferung - in christlicher Demut zu üben. Auch andere christliche Werte wie Gnade kennzeichnen Charaktere, die dem Bösen niemals verfallen werden. So mahnt Gandalf Frodo zur Barmherzigkeit, als sie über Bilbos Treffen mit Gollum reden:

"What a pity that Bilbo did not stab that vile creature, while he had the chance!"

"Pity? It was Pity that stayed his hand. Pity, and Mercy: not to strike without need" [...]

239 vgl. den (oder die) großen Kraken im Teich vor dem Moria-Tor: **LotR I**, p.401.

240 **Day** (1979), p.147.

241 vgl. dazu **LotR III**, p.227.

242 *Elves, Menschen, Zwerge und Hobbits*.

243 **Silmarillion**, p.335.

244 **LotR II**, pp.145-147.

245 **LotR III**, p.365.

246 **LotR II**, p.12: [Boromir, sterbend]: "I am sorry. I have paid."

"I can't understand you [...] he is as bad as an Orc, and just an enemy. He deserves death."

"Deserves it! I daresay he does. Many that live deserve death. And some that die deserve life. Can you give it to them? Then do not be too eager to deal out death in judgement."<sup>247</sup>

Besonders die Großschreibung der Schlüsselbegriffe *Pity* und *Mercy* macht hier überdeutlich, dass Tolkien sich dieser Termini mit großer Bewusstheit bedient. Und so wird die göttliche Vorhersehung am *Mount Doom* am Ende auch nur deshalb vollendet, weil sich die Figuren des "Guten" an Gottes Spielregeln gehalten und Gollum *nicht* aus Vergeltung getötet haben, wie es die "bösen" Figuren zweifellos getan hätten. So ist es letztendlich vor allem ein Sieg der christlichen Nächstenliebe<sup>248</sup>, die den dunklen Herrscher bezwingt, und nicht ein Triumph der militärischen Macht der "guten" Seite. Insgesamt wird Tolkiens Ethik hier sehr deutlich: Wer einmal der Versuchung des Bösen verfällt, kann sich erstens nie wieder davon lossagen und wird zweitens früher oder später daran verderben.

Weiterhin haben durch den gesamten **LotR** viele gute Charaktere einen bösen Antagonisten: so verweist Gasque auf Tom Bombadil und den *Barrow-wight*, Sam und Ted Sandyman, Gandalf und Saruman<sup>249</sup>. Ebenso kann man Galadriel und Shelob<sup>250</sup>, Aragorn und den Lord der Nazgûl sowie Frodo und Gollum gegeneinander kontrastieren. Verschiedene Vergleichskriterien führen hier aber natürlich auch zu unterschiedlichen Ergebnissen: So stellt Keenan Tom und Gollum sowie Goldberry und Shelob gegenüber<sup>251</sup>. In jedem Falle aber lassen sich aber eine ganze Reihe solcher Oppositionen aufstellen, ohne den Text dabei zu überdehnen.

Die Inflexibilität dieses Systems wird weiter untermauert, wenn man sich einige Namensgebungen ansieht: So ist Gríma nicht nur durch seinen Beinamen *Wormtongue* (der ihm von Gandalf gegeben wird) als Lügner gebrandmarkt, sondern schon sein wirklicher Name "*gríma*" lässt sich auf das altenglische Wort für "*spectre*" oder "*mask*" zurückführen<sup>252</sup>. Gríma ist damit vom Autor von Anfang an dazu verdammt, den Pfad des Lügens und des Opportunismus nie verlassen zu können. Die sich scheinbar anbahnende Läuterung Grímas am Ende, Frodos Asylangebot anzunehmen (und sich damit in Demut einem ehemaligen Feind zu ergeben), muss folgerichtig durch Saruman sabotiert werden, indem er Gríma als Mörder des Bürgermeisters von Hobbiton bloßstellt - und damit *Wormtongues* letzte Rebellion und seinen eigenen Tod provoziert<sup>253</sup>. Diese Stelle hat auch überhaupt nichts mit Grímas möglicher Abkehr vom Bösen zu tun: Sie dient ausschließlich der Demonstration von Frodos moralischer Reifung - der Weisheit und seinem ethischen Wachstum, die er aus den Erfahrungen seiner Reise gezogen hat. Diese Passage steht in direkter Opposition zu Frodos anfänglicher Haltung gegenüber Gollum (s.o.). Gríma hat bei Tolkien somit zu keinem Zeitpunkt eine Chance, sich zu bessern: Diese Bestimmung wird aus seinem Namen sehr deutlich. Insgesamt sehen wir hier also ein sehr strenges - und sehr christliches - Verständnis von Gut und Böse<sup>254</sup>.

247 **LotR I**, p.89.

248 vgl. auch Duriez (1992), p.226: "Sacrifice".

249 "*This rather oversimplified relationship between good and evil seems to be without exception.*" Gasque, Thomas J.: "Tolkien: The Monster and the Critters", in: Isaacs (1968), p.159.

250 Petty (1979), pp. 53-54.

251 Keenan, Hugh T.: "The Appeal of the [LotR]: A Struggle for Life", in: Isaacs (1968), p.75. Aufgrund ihrer fast vollständig passiven Rolle ist Goldberry allerdings sicherlich die schlechtere Gegenspielerin zu Shelob. Im Gegensatz zu Galadriel erscheint sie beinahe nur als schmückendes Beiwerk. Insofern ist es nicht völlig aus der Luft gegriffen, wenn Toms *Alter Ego* im "*Bored of the Rings*" zu den Boggies (Hobbits) sagt: "*I wan' yoo meet my chick.*" Goldberry ist lediglich Toms Gefährtin, kein eigenständiger Charakter.

252 Tinkler, John: "Old English in Rohan", in: Isaacs (1968), p.166.

253 **LotR III**, p.364-365.

254 vgl. auch Dowie, William: "The Gospel of Middle-earth", in: Salu (1979), p.276.

Diese binäre Trennung<sup>255</sup> wurde sowohl in MERP<sup>256</sup> als auch in METW<sup>257</sup> anfangs aufgenommen, im Verlauf weiterer Editionen begann allerdings die "böse" Seite an Reiz zu gewinnen: Dies ist erstens für die Erweiterung des Produktes notwendig, um Eintönigkeit zu vermeiden<sup>258</sup>, und zweitens bietet es eine Möglichkeit für die Spieler, wirklich gegnerische Positionen einzunehmen (*Gut* gegen *Böse*). Dabei werden in METW z.B. die *Wizards* als Identifikationsfigur durch *Nazgûl* oder sogar Sauron persönlich<sup>259</sup> ersetzt. Für die "*Lidless Eye*"-Erweiterung von METW wurde zum Beispiel folgendermaßen geworben: "*Schon mal daran gedacht, ganz Mittelherde zu unterwerfen? Der Schatten wächst!*"<sup>260</sup>

Dieses Phänomen (das Tolkien sicherlich sehr fremd gewesen wäre) findet sich aber nicht nur in Mittelherde-Spielen: So basierte das *Star Wars* Sammelkartenspiel<sup>261</sup> von Anfang an darauf, dass die Spieler mit einem "hellen" und einem "dunklen" Deck gegeneinander antreten müssen. Im Bereich von Computerspielen kann dabei auf *TIE Fighter*<sup>262</sup> verwiesen werden, das Spieler erstmals auf die Seite des - mutmaßlich bösen - Imperiums stellte. Die Einführung von *X-Wing vs. TIE Fighter*<sup>263</sup> ermöglichte Spielern im Netzwerkspiel gegen andere menschliche Gegner, ihre Seite selbst zu wählen. Sogar im Solo-Spiel *Jedi Knight*<sup>264</sup> hat der Spieler die Möglichkeit, sich für eine Karriere des Guten oder des Bösen zu entscheiden und hat damit spezifische Fähigkeiten zur Verfügung, die die Gegenseite nicht besitzt.

Hier wird in erster Linie der grundlegenden Eigenart der meisten Spielsysteme Rechnung getragen, dass (fast) immer *gegeneinander* gespielt wird: dabei bietet es sich an, den beiden Spielseiten eine "natürliche" Opposition zu unterstellen. So wird im Schach zwar nicht zwischen gut und böse unterschieden, wohl aber zwischen hell und dunkel<sup>265</sup>. Dabei scheint es mir keine Überanstrengung der Farbsymbolik, schwarz und weiß durchaus als Metaphern für Gut und Böse anzusehen - man könnte den beiden Spielern ebenso blau, rot oder grün zuordnen, wenn man eine solche Assoziation vermeiden wollte. Abgesehen von dieser Opposition, in der sich Spieler meistens gegenüberstehen, ist es eine ungemein faszinierende Erfahrung für Spieler, die Seiten zu wechseln: Waren Tolkien-Fans es zunächst gewohnt, in der stereotypen Gut-Böse-Konstellation die Kräfte des Bösen als minderwertig zu betrachten (ganz so wie Frodo auf Gollum herabsieht, *siehe p.40*), haben sie jetzt die Möglichkeit, die Nöte und Sorgen der Orks selbst nachzuvollziehen - und dabei zu lernen, warum diese aus ihrer eigenen Perspektive - nicht völlig unberechtigt - die freien Völker für die "Bösen" halten, an denen sie sich rächen wollen. Dabei ist wichtig, darauf hinzuweisen, dass dieser Blickpunktwechsel keineswegs zynisch gemeint ist: Er ist einfach förderlich, um im Spiel eine echte Opposition aufzubauen. So ist z.B. an der Basisversion von METW zu beobachten, wie die Konkurrenz der Spieler um die Gunst der freien Völker Mittelherdes wenig konstruktive Züge trägt: Indem die Spielmechanik die Kräfte des Bösen nicht den Spielern

255 vgl. dazu auch: Petty (1979), pp.78.

256 Charlton (1995), p.8.

257 "**Middle-earth: The Wizards**" Rulebook, p.2.

258 vgl. hierzu die Rechtfertigung des von *Sierra Studios* angekündigten Computerspiels "**Orcs - Revenge of the Ancients**", warum die Perspektive der *orcs* gewählt wurde: "*Orcs are intriguing because they play a huge role in the events unfolding throughout the Lord of the Rings but comparatively little is known about them.*" <http://www.sierrastudios.com/games/orcs/> (12. Juli 1999).

259 METW-Karte "**The Lidless Eye**", Textauszug: "*You are Sauron, not a Ringwraith*". Zitiert nach: **InQuest** #27, p.43.

260 Werbeanzeige in **Kartefakt** #13, Dez.97/Jan.98, p.111.

261 [ohne Autor]: "**Star Wars Customizable Card Game**", [ohne Ort] *Decipher Inc.* 1995.

262 Holland, Lawrence & Kilham, Edward u.a.: "**TIE Fighter**" (PC-Spiel, ohne Ort), *LucasArts* 1995.

263 Holland, Lawrence u.a.: "**X-Wing vs. TIE Fighter**" (PC-Spiel, ohne Ort), *LucasArts* 1997.

264 Chin, Justin u.a.: "**Jedi Knight**" (PC-Spiel, ohne Ort), *LucasArts* 1997.

265 In diesem Zusammenhang beziehe ich mich bewusst nur auf die in der westlichen Welt übliche schwarz-weiße Variante dieses Spiels.

unterstellen will und darauf verweist, dass diese eigentlich von Sauron kontrolliert werden<sup>266</sup>, entsteht ein eindeutiger Bruch in der Spiellogik, wenn die - mutmaßlich "guten" - Zauberer (welche die Spieler verkörpern) sich gegenseitig behindern, indem sie ihren Konkurrenten Orkhorden in den Weg werfen, die eigentlich nicht unter ihren Einfluss fallen. Hier wird schnell deutlich, dass es im Sinne eines Kampfes von Gut gegen Böse wenig Sinn ergibt, das Böse von den Spielern fernzuhalten: der einzige Gewinner einer solchen Logik ist als lachender Dritter der Dunkle Herrscher selbst, der sich darüber freuen darf, wie die Kräfte des "Guten" sich gegenseitig behindern, anstatt geschlossen gegen ihn vorzugehen. Es lässt sich also durchaus rechtfertigen, Spielern die "böse" Seite zugänglich zu machen (auch wenn Tolkien mit einem solchen Konzept sicherlich seine Probleme gehabt hätte): nur so kommt es zu einer authentischen Konfrontation im Spiel. Damit wird verständlich, warum die nachfolgenden Editionen von METW sich mit *Dark Minions*, *Dragons*, dem *Lidless Eye* und sogar mit *Balrogs* befassten<sup>267</sup>. Dabei wurden von Turnier-Spielern sogar Strategien entwickelt, die im Spiel gar nicht vorgesehen waren - ganz so wie Sauron oder Morgoth die Regeln nach ihrem Willen gebeugt hätten: "*Sure, not moving your companies totally goes against the theme of Middle-earth, but hey - whoever said the bad guys played fair?*"<sup>268</sup>

Interessanterweise befasste sich Tolkien später erneut mit der Abgrenzung von Gut und Böse: In dem unvollendeten Fragment "*The New Shadow*"<sup>269</sup> über die Zeit nach dem Ringkrieg (4. Zeitalter) beschreibt er in Gondor eine Gesellschaft, deren Wohlstand offenbar durch die "*rasche Sättigung des Menschen mit dem Guten*" [...] "*zu einem gewissen Werteverfall bei der Jugend*"<sup>270</sup> geführt hat. Unter diesem Einfluss entwickelt sich eine Art Satanistenkult, welcher dem ehemaligen Feind - *Sauron* - huldigt. In einem Zwiegespräch lässt Tolkien einen Veteranen des Ringkrieges mit einem jüngeren Menschen über die Abgrenzung von Gut und Böse diskutieren. Dabei geht es dem ersteren vor allem um die Verurteilung von Schaden, der ohne Not oder Nutzen verursacht wird (in diesem Beispiel der Diebstahl unreifer Äpfel als pure Provokation), während der letztere auf die Subjektivität von Nutzen und Schaden verweist (wie z.B. Bäume das Schlagen von Feuerholz beurteilen würden). Obwohl - oder möglicherweise *weil* - sich hier eine Aufweichung von Tolkiens bisher recht rigidem Rechtsverständnis (*siehe p.40*) abzeichnet, hat der Autor die Geschichte aber bald abgebrochen, "*weil sie des Schreibens nicht wert sei*"<sup>271</sup>. Daran ist bemerkenswert, wie die Aufgabe der binären Opposition von Gut und Böse offensichtlich für Tolkien nicht besonders verlockend erschien, und in der Tat leuchtet es ein, dass ein solcher Schritt die gesamte ethische und moralische Bewertung seines Werkes in Frage gestellt hätte. So wird der Hass, den "gute" Charaktere z.B. gegen die Orks hegen, im **LotR** vollständig durch die von Grund auf böartige und lebensfeindliche Haltung der letzteren gerechtfertigt. So sagt z.B. *Gimli* zu *Legolas*:

*"Yet my axe is restless in my hand. Give me a row of orc-necks and room to swing and all weariness will fall from me."*<sup>272</sup>

Dieses vergleichsweise blutrünstige Szenario wird aber vom Erzähler, der ansonsten mit negativen Wertungen über Gewalt nicht spart, in keiner Weise gerügt - eben deshalb, weil *Gimli* als Streiter für die gute Sache sein begründeter Zorn nicht als böartig nachgetragen wird. Die Diskussion, die sich jedoch in "*The New Shadow*" anbahnt, droht die Grundlage für diese Rechtfertigungsmuster zu untergraben, weil sie jedem Individuum sowohl für dessen Handeln als auch für seine Wertung der Handlungen anderer eine eigene, subjektive Perspektive zugesteht. Eine

266 **Charlton** (1996), p.8.

267 <http://www.ironcrown.com/me/cards/index.htm> (27. Juni 1999).

268 **Jeff Hannes** in einem Kommentar über ein METW Turnier-Deck in **InQuest** #27, 7/97, p.43.

269 in **Tolkien**: "**History of Middle-earth**, Vol. XII: The Peoples of Middle-earth", zitiert nach **Katzer** 1999(2). Vgl. auch **Duriez** (1992), p.190.

270 **Katzer** 1999(2).

271 **Katzer** 1999(2).

272 **LotR II**, p.168.

konsequente Anwendung dieser Vorstellung müsste den *Orks* auch eine eigene Sichtweise zugestehen, und möglicherweise verfielen diese dann auf genau die gleichen Rechtfertigungen, denn sie werden von den freien Völkern Mittelirdes allgemein gehasst und gemieden - und bekanntermaßen reicht Hass schon aus, um Gegenhass zu erzeugen. Eine einmal in Gang gebrachte Blutrache ist vor allem deshalb so schwer zu durchbrechen, weil irgendwann keine eindeutige Schuld am Fortbestand der Fehde mehr zugewiesen werden kann: Jede Aktion wird vom Agierenden immer nur als **Reaktion** verstanden. Ein solches Wertungssystem hätte aber die ganze Ethik des Gesamtwerkes gekippt, und folglich hatte Tolkien guten Grund, diesen Gedankengang nicht weiter zu verfolgen. Insofern werden hier natürlich die gegen ihn erhobenen Vorwürfe verständlich, er habe ein *moralisches* Werk verfasst, sie schießen aber doch über das Ziel hinaus, wenn sie von einer *Allegorie* reden<sup>273</sup>.

In diesem Zusammenhang ist es nicht ganz uninteressant, das *Kinslaying* der *Elves* in der Altvorderzeit (1. Zeitalter) genauer zu betrachten<sup>274</sup>: Obwohl hier - zwar im Affekt, aber doch mit voller Billigung - ein Brudermord (oder genauer: Totschlag) im großen Stil stattfand, so wird doch vom Erzähler keine Verbindung zum "Bösen" gezogen, obwohl *Fëanor*, der die Revolte anführte, eindeutig von der Zwietracht, die Melkor verbreitet hatte, beeinflusst war. Da dieser Streit aber aus Fëanors festem Entschluss, das Böse eigenhändig zu bekämpfen, entstand, wird es zwar als eine verwerfliche, aber nicht als eine *böse* Tat gewertet. Damit wird sehr deutlich, dass die Definition von "böse" hier nicht so sehr nach *konstruktiv* oder *destruktiv* bewertet wird; in erster Linie ist wichtig, ob die Tat den Plänen Morgoths oder Saurons **dienlich** ist: das Böse wird also an bestimmten Figuren festgemacht.

Bezeichnenderweise hat also Tolkien selbst eine Relativierung von Gut und Böse weitgehend abgelehnt, während die Autoren der Mittelirdes-Spiele sich dazu entschlossen, dem Spieler diese Entscheidung selbst zu überlassen und die auch Möglichkeit zu bieten, als *Ork* oder *Nazgûl* durch Tolkiens Welt zu streifen. Diese Abweichung vom Originalwerk wird insbesondere dadurch deutlich, dass die "*The New Shadow*"-Fragmente (1997) lange nach dem Erscheinen des Mittelirdes-Rollenspiels (1984) und -Kartenspiels (1995) veröffentlicht wurden, also auf deren Struktur keinen Einfluss haben konnten.

Natürlich ist dieser Bruch nicht aus der Luft gegriffen: In erster Linie ist dies eine jüngere Tendenz, die erst durch den individualistischen Zeitgeist des späten 20. Jahrhunderts ermöglicht wird, der das Denken heute stärker bestimmt als noch in Tolkiens Zeit. Alleine schon die vergleichsweise junge Möglichkeit, dank moderner Technik als Privatperson fremde Länder bereisen zu können, bewirkt eine erhebliche Relativierung der Einschätzung der Fremde. Tolkien dagegen beschreibt noch eine Welt, in der - mangels schneller Transportmittel - die Fremde (oder auch nur Nachrichten aus der Fremde) aufgrund ihrer Unbekanntheit immer potentielle Gefahren birgt. Weiterhin ist unser modernes Verständnis von Gut und Böse beispielhaft an Liberalisierungen des Strafvollzuges in unserem Jahrhundert abzulesen: so sind Rehabilitierung und Resozialisierung vergleichsweise junge Konzepte im Vergleich zu Bestrafung und Abschreckung (die dagegen so alt sind wie die menschliche Gesellschaft selbst). Zwar ist Vergebung als erste Tugend des Christentums nichts Neues, aber der Versuch ihrer Anwendung auf die gesellschaftliche Praxis der Gerichtsbarkeit ist vergleichsweise neu. Ebenso trägt der Verlust von klassischen Feindbildern nach dem Zusammenbruch des Warschauer Paktes zur Neubewertung von Gut und Böse in der westlichen Welt bei. Diese Tendenzen bewirken eine erhebliche Komplizierung unseres heutigen Verständnisses von Gut und Böse - eine klare Trennung wird heute wesentlich eher als Stammtischweisheit belächelt als noch vor hundert Jahren. Was heute eine unzulässige (weil

273 "So, although the *Lord of the Rings* is by no means allegorical, it gains much of its force from its symbolic concentration..." Spacks, Patricia: "**Power and Meaning in the [LotR]**", in: Isaacs (1968), p.95.

274 *Silmarillion*, p.102.

verzerrende) Vereinfachung erscheint, war aber aus Tolkiens Sicht noch nachvollziehbar, insbesondere unter seinem direkten Eindruck der beiden Weltkriege dieses Jahrhunderts<sup>275</sup>.

So wird aus heutiger Sicht deutlich, wie eine konsequente Anwendung des Tolkien'schen Wertesystems die Spielumsetzungen leicht altbacken hätte erscheinen lassen: Im Gegenteil hilft uns heute die realistischere Darstellung der "bösen" Völker (*Orks, Trolle* etc.) als eigenständige Populationen (*siehe p.67*), Mittelirden als Sekundärwelt glaubwürdiger erscheinen zu lassen. Die damit einhergehende Entmystifizierung einiger wohlbehüteter Geheimnisse mag man bedauern, aber diese Modifizierung von Tolkiens Werk ist auf keinen Fall einseitig als Verschlechterung zu werten - es handelt sich vielmehr um die Verlagerung eines Schwerpunktes, die im Sinne einer spielbaren Abenteuerumgebung definitiv vorteilhaft ist.

Eine andere Konsequenz für die Authentizität der Tolkien-basierten Spiele ist damit jedoch auch der teilweise Verlust der (ihm von Kritikern unterstellten) moralischen-allegorischen Dimension<sup>276</sup>, deren Existenz Tolkien selbst immer von sich wies<sup>277</sup>. Während man sicherlich bestreiten darf, der Autor habe sich selbst als ethischer Zeigefinger verstanden, war ihm aber andererseits die Vermittlung einer klaren moralischen Wertung natürlich wichtig. Bei aller Kritik an den Spieleadaptionen darf jedoch auch nicht unerwähnt bleiben, dass die Möglichkeit für einen Spieler, einen *Ork* zu verkörpern, keinesfalls völlige Beliebigkeit oder reines Lustprinzip bedeutet, wie es Helms fälschlicherweise suggeriert<sup>278</sup>: in MERP ist jeder *Ork* genauso von seiner Umgebung abhängig wie jeder andere Charakter auch. Das heißt zwar, dass er sich von *Elves* fernhalten sollte, aber bei aller Streitsucht sollte er auch nicht versuchen, sich mit seinem eigenen Stamm anzulegen. Ein Mindestmaß an sozialer Kooperation ist auch hier unverzichtbar, um voranzukommen (oder überhaupt nur zu überleben) - ein Punkt, den Tolkien selbst gemieden hat, weil es mit seiner Darstellung der *Orks* nicht zusammenpasste.

In dieser Hinsicht beinhaltet jedes Rollenspiel schon durch seine Grundstruktur diese - zweifellos moralisch wertvolle - Dimension: Die Spieler *müssen* konstruktiv zusammenarbeiten, wenn sie nicht scheitern wollen. Damit verläuft die Grenze zwischen *gut* und *potentiell böse* zunächst um die Gemeinschaft herum, ganz wie um die *Fellowship of the Ring*, und genau wie Tolkiens Vorbilder müssen die Spieler abwägen, welchen Fremden sie vertrauen können und wem nicht<sup>279</sup>. Und genau wie *Boromir* die Gemeinschaft in einem Anfall von Verblendung und Gier zerbrach<sup>280</sup>, können die Spieler eines Abenteuers sich uneinig werden, so dass z.B. Kämpfe um erbeutete Schätze ausbrechen. Gerade dadurch aber, dass sich jeder Spieler dann mit seinen Mitspielern - also mit wirklichen Menschen - auseinandersetzen muss, entstehen an solchen Punkten im Spiel authentische Situationen, in denen Moral nicht reflektiert, sondern praktiziert wird: Die Spieler müssen sich (durch die von ihnen gesteuerten Charaktere katalysiert) über ihre Vorgehensweise einigen. In dieser Hinsicht ermöglicht ein Rollenspiel durch seine Interaktivität eine für Bücher völlig unerreichbare Dimension an moralischem Wert, der bei dieser Bewertung im Vergleich mit dem literarischen Vorbild nicht vergessen werden darf. Ähnlich wie bei der Verfilmung eines Buches zieht ein Wechsel des Mediums zwangsläufig auch inhaltliche Veränderungen nach sich. Und gerade unter diesem Gesichtspunkt halte ich die hier durch MERP vorgenommenen Modifikationen an Tolkiens Werk für durchaus gelungen und angemessen.

275 vgl. **Carpenter** (1991), pp.88.

276 vgl. **Helms** (1975), pp.115: "*The Myth Allegorized*".

277 **LotR I**, p.11: "*As for any inner meaning or 'message', it has in the intention of the author none. It is neither allegorical nor topical.*"

278 **Helms** (1975), p.76: "...they [orcs] are, in Freudian terminology, id projections..."

279 vgl. dazu die Zweifel der Hobbits gegenüber *Strider* (Aragorn) in Bree: **LotR I**, pp.221.

280 **LotR I**, pp.519.

## 3.4 - Rassen

Zur Benutzung dieses Begriffes ist es im Deutschen leider unumgänglich, eine klare Definition vorzuschicken: so benutze ich den Begriff hier synonym mit dem englischen "race", welches eigentlich der "ursprünglichen" Bedeutung des deutschen Begriffs entsprechen sollte, bevor dieser durch nationalsozialistische Allmachtsfantasien für mehrere Generationen unbrauchbar gemacht wurde. Während man in der englischsprachigen Welt nur wenige irrationale Berührungspunkte mit dem Wort "race" verbindet, ist der Begriff "Rasse" im Deutschen leider immer noch ein Aussätziger, den man lieber meidet<sup>281</sup>. So kommt es, dass die (ursprüngliche) Semantik dieses Begriffs von Umschreibungen wie "ethnische Gruppe" aufgenommen wird, ohne dabei ihren Inhalt zu modifizieren - aber wenigstens besteht damit wieder eine Möglichkeit, einen zu bezeichnenden Sachverhalt politisch korrekt zu benennen. Bei allen berechtigten Hinweisen darauf, dass hier natürlich keine scharfen Abgrenzungen vorgenommen werden können, muss es aber auch erlaubt sein, darauf zu verweisen, dass man mit der gleichen Begründung Begriffe wie "Tag" und "Nacht" abschaffen könnte, da auch hier fließende Übergänge vorliegen. Um daher deutlich zu machen, worauf ich mich mit diesem Terminus beziehe, orientiere ich mich an biologisch-zoologischen Definitionen des Begriffes: Demnach sind Rassen als genetisch distinkte Populationen einer gemeinsamen Spezies zu verstehen<sup>282</sup>. Damit sind sie genetisch kompatibel<sup>283</sup>, was bedeutet, dass sie in der Lage sind, fortpflanzungsfähige Nachkommen zu zeugen (In Abgrenzung dazu bildet die Kreuzung zwischen Pferd und Esel einen Grenzfall, der zwar lebensfähigen, aber sterilen Nachwuchs produziert: ein Maultier).

Wendet man diese Definition nun auf Tolkiens Welt an, so wird in der Entstehung der einzelnen Rassen Ardas natürlich deutlich, dass das Modell des evolutionär gewachsenen Abstammungssystems für sie nur sehr begrenzt anwendbar ist, weil sie fast alle durch direkten Einfluss höherer Wesen geschaffen wurden (*siehe p.49*). In jedem Fall ist hier aber das wichtigste Kriterium für die Anwendung dieses Begriffes die genetische Kompatibilität: so beschreibt Tolkien z.B. *Half-elves* (wie *Eärendil*, der einen menschlichen Vater und eine elbische Mutter hatte<sup>284</sup>) und weist auf die Verwandtschaft zwischen Hobbits und Menschen hin<sup>285</sup>. Besonders in MERP ist dieser Aspekt aufgegriffen und zu einem verzweigten System verschiedenster Durchmischungen ausgearbeitet worden: so sind dort auch *Halbzwerge*, *Halborks* und *Halbtrolle* anzutreffen<sup>286</sup> - auch im geplanten Ork-Computerspiel sollen *Halborks* auftauchen<sup>287</sup>, auf die Tolkien selbst nur spärliche Hinweise gibt. Zwar behauptet Helms (offenbar in Anlehnung an *Treebeard*), die *Uruk-hai* seien halb-menschliche Orks - gleichwohl ohne dies belegen zu können,

"...*Saruman has even gone so far as to crossbreed men and Orcs to form the hideous Uruk-hai.*"<sup>288</sup>

281 So wird in der deutschen Übersetzung von MERP etwas umständlich mit "Kultur/Volk" oder "Kultur/Rasse" das umschrieben, was im Original schlicht "race" heißt.

vgl. dazu: **Charlton** (1995), p.31 und **Fenlon** (1986), pp.19.

282 **Walker** (1995), p.734.

vgl. auch: **Mish** (1994), p.961: "race"

283 **Walker** (1995), p.834: "*species* (Biol.). *A group of individuals that (1) actually or potentially interbreed with each other...*"

284 **Tales**, p.556: "*Son of Tuor [man] and Idril Turgon's daughter [elf]...*"

285 **Letters**, #131, p.158.

286 **Charlton** (1995), p.102. Die Attributierung "Halb-" bezieht sich in allen Fällen auf menschlichen Einfluss.

287 <http://www.sierrastudios.com/games/orcs/> (12. Juli 1999).

288 **Helms** (1975), p.79.

[Treebeard]: "It is a mark of evil things [...] that they cannot abide the sun, but Saruman's Orcs can endure it, even if they hate it. I wonder what he has done? Are they Men he has ruined, or has he blended the races of Orcs and Men?"<sup>289</sup>,

aber es spricht nicht viel dafür: Merrys Beschreibung der "half-orcs", wie Aragorn<sup>290</sup> und die Rohirrim<sup>291</sup> sie nennen, lässt vermuten, dass diese keine *Uruks* sind, denn diese waren Merry und Pippin aus ihrer Gefangenschaft bekannt und hätten sicherlich von den Hobbits identifiziert werden können. Außerdem stellen beide Ähnlichkeiten der "half-orcs" aus Isengard mit dem "Southerner at Bree"<sup>292</sup> fest, was ebenfalls auf menschliches Erbgut hinweist. Darüber hinaus sind die *Uruks* keine genuine Züchtung Sarumans, sondern stammen aus Mordor<sup>293</sup> und damit von Sauron<sup>294</sup>. Trotzdem wird im Streit der *Uruk-hai* mit den "normalen" Orks deutlich, wie die Ersteren weit weniger empfindlich gegen Tageslicht sind<sup>295</sup>, also ebenfalls menschlichen Einfluss suggerieren. So oder so bleibt sogar Aragorns Aussage eine fehlbare Quelle, was Tolkien zweifellos beabsichtigt hat. Die Tatsache, dass sogar MERP sich hier nicht auf Spekulationen einlässt und die *Uruks* als "reine" Orks getrennt von den Halborks<sup>296</sup> beschreibt, weist darauf hin, dass das Verhältnis von *Uruk-hai* und *Half-orcs* in die Grauzone von Vermutungen gehört, die Tolkien als mystische Aura der "historischen Überlieferung" dient. So beschreibt er die *Uruk-hai* lediglich als größere und stärkere Orks, schweigt sich aber über deren genaue Natur aus. Daher ist nicht vollständig zu klären, ob er solche Kreuzungen vorgesehen hatte oder nicht: Zwar spricht er z.B. auch von "black men like half-trolls"<sup>297</sup>, daraus geht aber nicht hervor, ob die zitierten Halbtrolle in Mittelerde existieren sollten oder ob sie nur ein Gedankenkonstrukt für den obigen Vergleich waren. Es ist aber durchaus denkbar, dass Tolkien den Brutstätten Morgoths, Saurons und Sarumans die unwahrscheinlichsten Kreuzungen zutraute: in Bezug auf die *Olog-hai* macht er z.B. deutlich, dass diese zwar hauptsächlich Trolle sind, aber niemand die genauen "Zutaten" dieser Züchtung kennt<sup>298</sup>. So sind in jedem Fall *künstliche* Durchmischungen - zu denen die Halbelben nicht zählen - bei Tolkien stets das Werk der dunklen Herrscher, und seine Abneigung für überzüchtete Haustier-Rassen<sup>299</sup> bestärkt diesen Standpunkt. Insofern ist anzunehmen, dass er solche Konzepte wie Halbzwerge als eher widernatürlich angesehen hätte. Besonders in Bezug auf die Zwerge weist er darauf hin, dass sie - im Gegensatz zu Menschen und sogar Elben - nur selten von Morgoth oder Sauron korrumpiert werden konnten<sup>300</sup>.

Auch wenn Tolkiens *Dwarves* damit (und auch durch ihre vollkommen getrennte Herkunft) eine isolierte Position unter den Völkern Mittelirdes einnehmen, so teilen sie doch immerhin genügend kulturelle Aspekte mit Elben und Menschen, um in diesem Sinne als "Rasse"<sup>301</sup> aufgeführt zu werden. Interessanterweise bemühen sich viele Rollenspielsysteme um Verwandtschaften (also genetische Kompatibilität) zwischen einzelnen Rassen: Konzepte wie Halborks tauchen z.B. auch in

289 **LotR II**, pp.90-91.

290 **LotR II**, p.212.

291 **Tyler** (1979), p.274.

292 **LotR II**, p.212.

293 Die ersten *Uruks* verließen Mordor bereits im Jahr 2475 des 3. Zeitalters. **Day** (1993), p.236.

294 **LotR I**, p.421: [Gandalf in Moria]: "There are Orcs, [...] And some are large and evil: Black *Uruks* of Mordor."

295 **LotR II**, p.59: [Orc]: "But we can't run in the sunlight." [Uruk]: "You'll run with me behind you," said Uglúk. "Run!"

296 so auch **Day** (1979), p.128.

297 **LotR III**, p.143. (meine Unterstreichung)

298 **LotR III**, Appendix F, p.521: "That Sauron bred them [the *Olog-hai*] none doubted, though from what stock was not known" und weiter: "Trolls the were, but..."

299 **Letters**, #219, p.300: "...to me Siamese cats belong to the fauna of Mordor,..."

300 **LotR III**, Appendix F, p.521: "...few [Dwarves] ever served the Enemy of free will,..."

301 Tolkien selbst benutzt genau diese Terminologie: **LotR III**, Appendix F, p.521: "The *Dwarves* are a race apart." (meine Unterstreichung)

"*The Bard's Tale*"<sup>302</sup> und AD&D<sup>303</sup> auf - in D&D-basierten Systemen gelten sogar Halblinge, Elfen und Zwerge als "*demi-human*"<sup>304</sup>, um deren Gemeinsamkeiten zu betonen.

Zum Gebrauch der englischen und deutschen Begriffe im Folgenden ist zu beachten: Ich verwende vor allem übersetzbare Allgemeinbegriffe wie "*men*" oder "*dwarves*" auch mit ihren deutschen Entsprechungen, weil ein konsequenter Gebrauch der englischen Termini besonders in deklinierten Positionen den Textfluss merklich beeinträchtigen würde. Die semantische Entfremdung vieler Tolkien'scher Begriffe betrifft die Übersetzung genauso, ob nun von "*Men*" oder "*Menschen*" die Rede ist. So erleiden Übersetzungen wie "*orcs*" zu "*Orks*"<sup>305</sup> keinerlei inhaltlichen Verlust, haben aber den Vorteil, grammatikalisch assimiliert zu sein - und sind damit normal flektierbar, um sich in die deutsche Textumgebung einzupassen. Dabei ist ein einzelnen Fällen, z.B. bei "*Elves*" zu "*Elben*" (*siehe p.51*), die Übersetzung sogar *besser* geeignet, da sie eine Abweichung vom allgemeinen Sprachgebrauch deutlich macht. Indem Tolkien aus Begriffen wie "*goblins*", "*elves*" oder "*dwarfs*"<sup>306</sup> Teilaspekte der Wortsemantik entlehnte und mit Aspekten anderer Begriffe kombinierte, prägte er seine eigenen Begrifflichkeiten: So sind seine *Elben* keine Elfen, seine *Orks* keine Kobolde, und vor allem sind *Hobbits* keine Zwerge. Im Folgenden wird deutlich, wie Tolkien versuchte, die Wesen Mittelirdes nur teilweise (in sehr ausgewählten Aspekten) an bekannte Fabelwesen anzulehnen<sup>307</sup>.

Dies findet sich alleine schon darin wieder, dass er die meisten Rassen groß schreibt und sogar allgemein bekannte Begrifflichkeiten wie "*Dwarves*" oder "*Men*" zum Eigennamen erhebt und damit deutlich macht, dass er hier eine eigene Terminologie benutzt, deren Semantik vom normalen Sprachverständnis des Lesers abweichen kann:

*"Elves may thrive on speech alone, and **D**warves endure great weariness; but I am only an old **h**obbit, ..."*<sup>308</sup>

Hier wird deutlich, wie Tolkien die Bezeichnungen für eine ganze Gruppe zum *terminus technicus* macht; bei einzelnen Personen dagegen wendet er wieder die allgemeine Kleinschreibung der englischen Orthografie an, vermutlich um das Individuum nicht zu stark in den Vordergrund zu stellen. Interessanterweise wird den *orcs* dieses Privileg oftmals nicht zuteil<sup>309</sup>. Offenbar hielt Tolkien das Fußvolk des Bösen nicht für gleichwertig mit den Rassen *Ilúvatars* und *Aulës* und demonstriert dies durch ihre vermehrte Kleinschreibung.

Betrachtet man die Entstehungen der einzelnen Rassen, so zeigt sich hier der Zwiespalt Tolkiens, einerseits eine vollständige, transparente Mythologie zu schaffen und andererseits dabei doch nicht alles restlos aufzuklären, um seiner Welt ein Flair von geheimnisvoller Mystik zu erhalten. So

302 Cranford (1985-88).

303 Cook (1989).

304 Brown (1992), pp.14-17, Cook (1989).

305 Darüber hinaus hat Tolkien selbst das "c" in *Orcs* bei der Ableitung zu "*Orkish*" durch "k" ersetzt, um die Aussprache des [k]-Lautes vor dem hellen [i]-Vokal zu erhalten. Vgl. dazu LotR III, Appendix F, p.520: "*Orkish speech*" etc., sowie Katzer (1999): "Tolkien FAQ German - F) Feinde".

306 **Hinweis zur Schreibung**: in Anlehnung an Tolkiens Schreibweise beziehe ich mich mit großgeschriebenen *Elves* und *Dwarves* als "*proper names*" explizit auf Tolkiens Konzepte, bei kleingeschriebenen "*elves*" und "*dwarfs*" auf allgemeine überlieferte Vorstellungen.

307 vgl. hierzu Katzer 1999(1), und Loos 1999.

308 LotR I, p.353.

309 z.B. LotR III, p.208: "..., the *orcs* must be at war with themselves...", aber LotR II, p.52: "...a great company of *Orcs*." Die Schreibung ist nicht einheitlich, es scheint aber, dass Tolkien die Großschreibung vor Allem für die größeren, stärkeren *Ork*-Rassen wie die *Uruk-hai* benutzt.

erleben wir zwar den "Urknall" von Tolkiens Universum in der *Ainulindalë* (Musik der Ainur)<sup>310</sup> und können *Ilúvatar* und seinen *Valar* bei der Erschaffung der Welt quasi über die Schulter schauen, doch tauchen später immer wieder unerklärliche Phänomene auf, wie z.B. *Ungoliant*<sup>311</sup> oder *Tom Bombadil*<sup>312</sup>, deren Herkunft nebulös bleibt: So kann in einigen Fällen nur gemutmaßt werden - was Tolkien damit zweifellos beabsichtigte. Ich werde im Folgenden also die wichtigsten Rassen Mittelirdes genauer untersuchen:

### 3.4.1 - Ainur

Diese höchsten Wesen *Ardas* (Tolkiens "Erde") zerfallen in die *Valar*<sup>313</sup> und die *Maiar* ("Diener" der Valar). Sie wurden - noch vor der Welt selbst - direkt von *Ilúvatar*, dem "Einen" als seine Helfer und Vollstrecker geschaffen<sup>314</sup>. Obwohl in Tolkiens Werken der Begriff "Gott" nie auftaucht<sup>315</sup>, stellt sich hier doch ein klares Bild von spirituellen Wesen, welche die irdische Welt erschaffen und über sie wachen, dar. Dabei vermengt Tolkien das christliche Konzept des "Einen Gottes" (*Eru* / *Ilúvatar*) einerseits mit der Vorstellung einer hierarchischen Göttersippe (*Valar* und *Maiar*) nach antikem Vorbild (griechisch / römisch) andererseits. Das ermöglicht ihm eine Weltgestaltung, die auf eine einzige Quelle zurückgeht, aber trotzdem göttliche Wesen in direkte Interaktion mit irdischen Bewohnern bringt. So leben ganze Stämme von *Elves* in *Valinor*, dem Segensreich, mit den Valar zusammen, obwohl sie *Ilúvatar* nie zu Gesicht bekommen haben. Diese Hybridform lässt die Anleihe aus beiden Religionsvorstellungen zu: So mischen sich *Ainur* unter die "Kinder *Ilúvatars*", die irdischen Wesen, in etwa wie Herkules als Halbgott zwischen dem Olymp und der sterblichen Welt stand; *Eru* als "Der Eine" zieht sich aber aus den irdischen Sphären zurück und interveniert nur noch in besonderen Fällen, so z.B. in der Versenkung *Númenors*<sup>316</sup> - eine direkte Parallele zur biblischen Sintflut. Aber Tolkien verarbeitet hier nicht nur christliche und antike Motive: auch die Götterdämmerung aus der nordischen Überlieferung bindet er in Form der "Last Battle"<sup>317</sup> in sein Werk ein.

Je weiter die Zeit fortschreitet in Mittelirdes, desto weniger unmittelbarer Einfluss der *Ainur* ist in *Endor* spürbar. Im dritten Zeitalter wandeln nur noch wenige von ihnen unerkannt in menschlicher Form durch Mittelirdes, um die Herrscher der freien Völker mit weisen Eingebungen zu unterstützen. Unter diesen wenigen sind z.B. die fünf *Istari* (Wizards)<sup>318</sup>, zu denen auch Gandalf zählt. Sogar *Sauron*, der dunkle Herrscher des dritten Zeitalters, ist nur ein schwacher Schatten seines Meisters, *Morgoth*, welcher Mittelirdes in der Altvorderenzeit peinigte. Mit der Abnahme göttlicher Präsenz in der irdischen Welt parallelisiert Tolkien unser modernes Religionsverständnis: Ebenso wie die Menschen Mittelirdes kennen wir direkte Intervention unseres christlichen Gottes nur aus alten Überlieferungen, die in der Bibel zusammengefasst sind - für uns ist dieser Gott allerdings heute nicht mehr konkret fassbar. So deutet Tolkien indirekt an, dass der göttliche Einfluss in modernen Zeiten aus unerkannten Quellen unter uns Gutes wirkt, ohne dass wir diese Quellen wahrnehmen.

---

310 *Silmarillion*, p.15.

311 *Silmarillion*, p.85.

312 *LotR I*, pp.180-181.

313 *Valar*: Plural, *Vala*: Singular. Vgl. auch *Ainur*, *Maiar*, *Eldar* etc.

314 *Silmarillion*, p.21.

315 die Religiosität von Tolkiens Werk ist implizit und findet sich in seiner Ethik und Symbolik wieder. Vgl. dazu **Dowie**, William: "**The Gospel of Middle-earth**", in: *Salu* (1979), p.283.

316 *Silmarillion*, p.335. Die versunkene Insel wird danach mit "*Atalantë*" bezeichnet, was überdeutlich an *Atlantis* angelehnt ist. **Fonstad** (1981), p.52.

317 vgl. **Duriez** (1992), p.146.

318 *Tales*, p.579.

In dieser Mischform erhebt sich - besonders aus monotheistischer Perspektive - die Frage, in welchem Maße die *Valar* und *Maiar* als "echte" Götter<sup>319</sup>, als Halbgötter oder etwa als Engel zu verstehen sind. In diesem Zusammenhang kann man das Konzept eines Halbgottes - wie z.B. Herkules der Sohn einer sterblichen Frau war - für die *Ainur* ausschließen: erstens sind sie rein spirituellen Ursprungs, und zweitens aus keiner Verbindung hervorgegangen - ihr einziger Schöpfer ist (höchstwahrscheinlich<sup>320</sup>) *Eru*, der Eine. Anhand ihrer Herkunft entsprechen die *Ainur* damit relativ genau dem, was das Christentum unter *Engeln* versteht: Himmlische Wesen, die als Diener des Einen Gottes fungieren. Trotzdem geht der Tätigkeitsbereich der *Ainur* weit über das hinaus, was christliche Engel leisten: Sie modellierten die Erde, erschufen Himmelskörper, Pflanzen und sogar Tiere in eigener Regie<sup>321</sup>. Lediglich die Erschaffung höherer (intelligenter) Lebewesen behielt sich *Ilúvatar* selbst vor. Doch selbst in diesen Bereich drang einer der *Valar* vor: Als *Aulë* - von dem Wunsch beseelt, seinem Schöpfer nachzueifern - die sieben Väter der Zwerge schuf<sup>322</sup>, stand diese Leistung in keiner Hinsicht der Schöpfung *Ilúvatars* nach: die Zwerge wurden eine eigenständige und "vollwertige" Lebensform Mittelirdes. Somit stehen die *Ainur* nach unserem Verständnis zwischen den Begrifflichkeiten von "Göttern" und "Engeln". Tolkien selbst beschrieb sie durchaus als engelshafte Wesen oder Götter<sup>323</sup>, weist aber darauf hin, dass diese Begriffe relativiert werden müssen. Wie auch bei anderen Kreationen Tolkiens (*siehe: Hobbits* und *Orcs*) wird hier deutlich, dass direkte Entsprechungen zu unserer bekannten Welt bewusst vermieden wurden, um nicht an konventionelle Schemata gebunden zu sein. Tolkien entlehnt lediglich Teilaspekte von allgemeinen Begrifflichkeiten, um diese Versatzstücke zu neuen Konzepten zu re-kombinieren.

Interessant wird hier die Umsetzung solch vager Begrifflichkeiten in ein Spielkonzept (das notwendigerweise etwas konkreter werden muss): So wendet sich MERP scharf dagegen<sup>324</sup>, die *Valar* als Götter zu bezeichnen, um nicht vor dem Problem zu stehen, ein göttliches Wesen mit harten Zahlen beschreiben zu müssen. Konsequenterweise taucht *Ilúvatar* (als "echter" Gott) in MERP auch nicht als Charakter auf. Offensichtlich waren die Autoren dieses Systems der Ansicht, echte Götter ließen sich nicht mit numerischen Werten charakterisieren. Die dem zugrunde liegende Frage ist in der Tat mathematischer Natur: indem man einen Charakter mit Hilfe von endlichen Zahlen beschreibt, steht man vor dem Problem, dass immer andere Wesen mit höheren Werten denkbar sind. Wenn einmal eine Figur an bestimmte Charakteristika gebunden ist, so lässt sich im Rahmen des Spielsystems genau ausrechnen, was der betreffende Charakter vermag und was nicht: Wieviel Kraft braucht man, um Berge aufzutürmen? Wie schwer war es für *Ossë*, die Insel *Númenor* aus dem Meer zu heben? In jedem Falle sind hier die Antworten immer endlich. Und in der Tat verfügen die *Valar* auch nicht über uneingeschränkte Kräfte: Sie haben ihre Grenzen wie alle anderen Wesen *Endors* auch. Nun ist für unser christliches Verständnis aber offenbar gerade die *Un*-endlichkeit ein wesentliches Kriterium für einen "echten" Gott. Dagegen mag man einwenden, wenigstens die Lebensdauer der *Ainur* sei unbegrenzt - aber das trifft auf Tolkiens *Elves* ebenso zu. So hat man in *Arda* am ehesten den Eindruck eines fließenden Übergangs von höheren zu irdischen Wesen, nicht zuletzt anhand von Ehen, die diese beiden Gruppen verbinden - und sogar Kindern aus solchen Verbindungen<sup>325</sup>. So ist verständlich, warum MERP die Trennlinie, die Götter von Nicht-

319 vgl. z.B. **Day** (1993), p.241.

320 Hierüber herrscht keine endgültige Sicherheit, besonders wenn man die "River-woman's daughter" *Goldberry* (**LotR I**, p.165) als Maia einstufen will. Da aber Tom Bombadil und Goldberry ohnehin Anomalien innerhalb Tolkiens Welt darstellen, gehe ich hier davon aus, dass alle Ainur direkt und ungeschlechtlich aus *Ilúvatar* hervorgegangen sind. Vgl. dazu *Tom Bombadil*, p.77.

321 **Silmarillion**, pp.39.

322 **Silmarillion**, p.50.

323 **Letters**, #131, p.146.

324 **Fenlon** (1993), p.25: "*The Valar are not Gods, of course, although they are often mistaken as such by Men.*"

325 So heiratete die Maia *Melian* den Elbenkönig *Thingol* von Doriath und wurde die Mutter von *Lúthien*. **Silmarillion**, p.409.

Göttern trennt, gleich hinter *Ilúvatar* zieht: Er ist der Einzige, dessen Kräfte nicht messbar scheinen: Während selbst die mächtigsten der *Valar* zahlreichen Einschränkungen unterliegen und keinesfalls omnipotent oder allgegenwärtig sind, ist er "Der Eine", der sich jeder Abwägung entzieht<sup>326</sup>.

Außerdem kommen hier in MERP spielinterne Motivationen zum Tragen: Gerade die direkte Einflussnahme der *Ainur* auf das Schicksal Ardas macht einen besonderen Reiz in Tolkiens Werk aus. Wer den eher unscheinbaren Magier Gandalf bereits aus dem **Hobbit** kennt, kommt aus dem Staunen kaum heraus, wenn nach dem Durchforsten verstreuter Fragmente aus den **Unfinished Tales** plötzlich dessen wahre Identität als unsterblicher Abgesandter *Valinors* offenbar wird<sup>327</sup>. Indem der Leser den sich verdichtenden Hinweisen im **LotR** und im **Silmarillion** nachgeht, nimmt er an der Ergründung dieses Geheimnisses beinahe aktiv teil. Solche Prozesse machen einen großen Teil der Faszination von Literatur aus, und so verwundert es nicht, dass Autoren von Rollenspielsystemen bestrebt sind, diese Faszination für ihr Werk einzufangen. So bietet besonders dieser Aspekt von Tolkiens Welt einen ungeheuren Reiz, z.B. in die Rolle eines *Elben* zu schlüpfen, der einem leibhaftigen *Vala* gegenüber steht.

Die unterschiedlichen Schicksale von einzelnen oder Gruppen von *Ainur* werden unter "Charaktere" (*siehe p.72*) untersucht. Im Besonderen hervorgehoben werden hier die *Istari* (Wizards) und einige gefallene (d.h. abtrünnige) *Ainur*, zu denen *Morgoth*, *Sauron* und die *Balrogs* zählen.

## 3.4.2 - Elves

Tolkiens *Elves* [Elben] wurden von *Ilúvatar* als Erstgeborene geschaffen: sie sind demnach unsterblich, aber an die *Musik der Ainur* gebunden<sup>328</sup>: im Gegensatz dazu sind die Menschen [*Men*] Mittelirdes als Zweitgeborene zwar sterblich, aber frei<sup>329</sup>, d.h. nicht so eng an eine Vorhersehung gebunden, sondern in der Lage, ihren eigenen Weg zu finden. Alles in Allem kann man Tolkiens *Elf* aber hauptsächlich als Projektion eines perfekten Menschen verstehen: "*He is man unbound, and ennobled*"<sup>330</sup> und "...[the Elves are] *stronger, nobler, wiser and more beautiful than humans*"<sup>331</sup>. In DSA wird es noch deutlicher auf den Punkt gebracht: "*Was immer Menschen können, Elfen können es besser, und sie haben es vor ihnen getan.*"<sup>332</sup> Darin spiegelt sich deutlich die Herkunft des Elfen-Konzepts aus altnordischen Religionen wieder, wo sie "*eng mit den Göttern verbunden*"<sup>333</sup>, also "*divine spirits*" sind (auch wenn das Verständnis von "*elves*" bis zu "*spirits of the dead*" zurück reicht)<sup>334</sup>.

Zur Namensgebung muss hier auf die Verwechslungsgefahr mit *Elfen* (*elves* im Sinne von *fairies*<sup>335</sup>) hingewiesen werden. Bei *elves* im heutigen Sinne handelt es sich nicht nur um

326 Fenlon (1993), p.21: "*They [the Valar] ...possess emotions, and suffer imperfections. Only Eru is perfect and all-knowing.*"

327 Tales, pp.503+579.

328 Silmarillion, p.47.

329 Silmarillion, p.47.

330 van Heusden, Peter: "**Elf and Faerie: The development of Elves in Tolkien's Mythology**", Download am 20. Juli 1999 von: <ftp://ftp.math.uni-hamburg.de/pub/misc/tolkien/elves>.

331 Day (1993), p.76.

332 Wieser (1993), p.6.

333 Brednich (1981) [Band 3], p.1327.

334 Yearsley (1924), p.9.

335 während der *Victorian Period* waren "*elf*" und "*fairy*" noch austauschbar. Clute (1997), p.316.

vergleichsweise winzige, sondern auch um meistens boshafte Wesen<sup>336</sup>. Tolkiens bewusste Abweichung von *elfin* als dazugehöriges Adjektiv und dessen Ersetzung durch *elvish* trug jedoch nicht viel dazu bei, dieses Missverständnis zu klären. Dabei ist das heutige Verständnis von *elves* als winzige geflügelte Feenwesen (wie in *Abbildung 12*) aber erst seit dem 16. Jhd.<sup>337</sup> fixiert und geht zum großen Teil auf Shakespeare zurück. So sagt Tolkien selbst dazu:

*"Also I now deeply regret having used Elves, though this is a word in ancestry and original meaning suitable enough. But the disastrous debasement of this word, in which Shakespeare played an unforgiveable part, has really overloaded it with regrettable tones, which are too much to overcome."*<sup>338</sup>

*"...intending the word [elf] to be understood in its ancient meanings, which continued as late as Spenser - a murrain on Will Shakespeare and his damn cobwebs."*<sup>339</sup>



Abbildung 12: Feenwesen (Windling) in EarthDawn



Abbildung 13: Legolas in METW

Erst im 20. Jahrhundert wurden die Elfen allmählich zu den "secret guardians of Faerie [der Märchenwelt], aristocratic and full of wisdom of the ancient world"<sup>340</sup>. Tolkiens Elben stellen den (vorläufigen) Abschluss dieser Entwicklung dar. Sie wurden von ihm in Anlehnung an eine "veraltete" Semantik des Wortes konzipiert und haben wenig mit "späteren", Shakespeare'schen *elves* zu tun: Sie sind menschengroß (und haben von daher natürlich keine Flügel), aber kultivierter; Tolkien betont oft den Begriff "*fair*", womit er nicht nur helle Hautfarbe<sup>341</sup>, sondern vor allem Schönheit und Leichtigkeit meint (*siehe* *Abbildung 13*). Somit ist deren (hervorragende) Übersetzung ins Deutsche mit "*Elben*" statt "*Elfen*" nicht nur etymologisch angemessen<sup>342</sup>,

sondern löst den Leser auch von der Vorstellung der kleinen, insektenflügeligen (und potentiell boshaften) Feenwesen, die der Begriff *elf* auslöst<sup>343</sup> - welche Tolkien vermeiden wollte. Interessanterweise haben schon die Gebrüder Grimm (um 1850) den Begriff "Elf" im Deutschen abgelehnt und statt dessen die Benutzung von "Elb" empfohlen:

*"...nennen aber die guten Lichtgeister elbe, unrichtig elben, noch unrichtiger elfen."*<sup>344</sup>

Etymologisch gesehen ist dies auch die "richtigere" Variante, denn in der Tat war im Mittelhochdeutschen das *b* noch nicht gegen *f* ausgetauscht worden: So definiert Lexer mhd.

336 **Mish** (1994), p.374: "*elf* [...] a small often mischievous fairy"

337 "Sometime around the sixteenth century the idea of an elf changed from a man-sized creature to one who could hide in a cowslip." **Gasque**, Thomas J.: "**Tolkien: The Monster and the Critters**", in: **Isaacs** (1968), p.152.

338 **Letters**, #151, p.185.

339 **Letters**, #131, p.143.

340 **Clute** (1997), p.316.

341 vgl. **LotR I**, p.473: "*She* [Galadriel] *lifted up her white arms*,..." (meine Unterstreichung)

342 **Collins Dictionary** (Hanks 1981), p.475 [elf]: "{Old Englisch *ælf*; [...] Latin *albus* white.}"

343 vgl. **Katzer** 1999 (1): "Das Wort *Elf*, *Elfe* ist eine Entlehnung aus dem Englischen und trägt starke Shakespear'sche Blütenwesen-Assoziationen"

344 vgl. **Grimm** (1984), *Band I*, p.199: "*Alb*".

*elbe/elbinne* als nhd. *elfe*<sup>345</sup>. Folglich behandeln die Grimms *elf/elb* und *alb/alp* allesamt synonym, wobei Letztere die negative Konnotation tragen, die auch heute noch in *Albtraum/Alptraum*<sup>346</sup> auftaucht. So deckte *alb/alp* im mhd. für "gespenstisches Wesen" zusammen mit *alf* ("thor, narr")<sup>347</sup> den negativ assoziierten Teil dieses Konzepts ab - *elf/elb* dagegen war für gutartige Wesen reserviert. Im Englischen dagegen hat Shakespeares Diminution der *elves* offenbar auch das Element der Boshaftigkeit fest in der Semantik des Begriffs verankert<sup>348</sup>; darüber hinaus scheinen hier auch die ersten geflügelten Elfen aufzutauchen<sup>349</sup>.

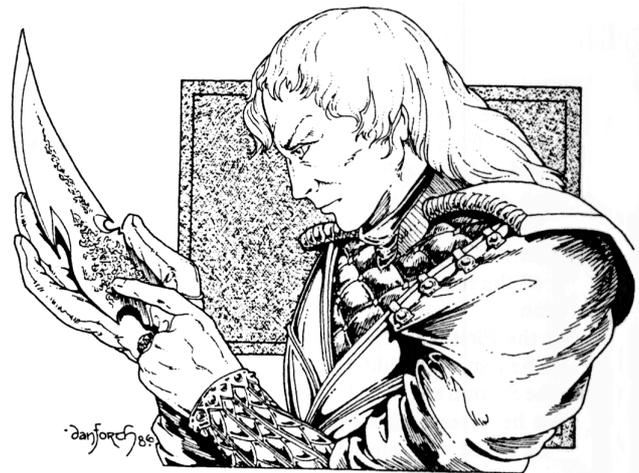


Abbildung 14: Curufin (MERP)

An der Geschichte des Begriffs im Deutschen wird damit deutlich, dass zumindest der Schreibweise mit "e" in diesem Konzept die Verschlagenheit der (modernen) angelsächsischen Elfen fehlt und insofern etwas weniger Gefahr von Missverständnissen vorliegt. Die Leser der deutschen Übersetzung erhalten mit "Elben" aber darüber hinaus eine Begrifflichkeit, die zwar deutlich an das allgemeine (neuere) Konzept von *Elfen* erinnert, aber auch eine genauso deutliche Abweichung davon signalisiert. Damit fällt es leichter, Teile der (neuere) Originalsemantik aufzugeben und z.B. den Aspekt der Boshaftigkeit auszusortieren - denn das ältere Bild von *elf*, das Tolkien benutzt, hat in der nordischen Folklore etwas freundlichere Untertöne<sup>350</sup>. Ähnliche begriffliche Verwirrungen gibt es im Englischen für "goblin" und "orc", die ebenfalls durch eine einheitliche Übersetzung im Deutschen geklärt worden sind (siehe p.64).



Abbildung 15: Círdan in MERP

Dabei muss aber darauf hingewiesen werden, dass das alte angelsächsische Konzept von *elves*<sup>351</sup>, welches Tolkien anfangs vorschwebte, auch nur eine Version unter vielen ist: So existieren eine Vielzahl von Elfenwesen in der nordischen Überlieferung<sup>352</sup> (alleine für Cornwall unterscheidet Yearsley 5 verschiedene Arten<sup>353</sup>), unter denen gutmütige Lichtwesen genauso verbreitet sind wie unterirdisch lebende Schwarzelben<sup>354</sup>, die schon wieder stark an Koblode (*goblins*)<sup>355</sup> erinnern - und

345 Lexner (1992), p.42.

346 nach reformierter Rechtschreibung ist auch das ältere *Albtraum* wieder offiziell "erlaubt". Vgl. Drosdowski (1996), p.103.

347 Lexner (1992), p.4.

348 Shakespeare (1988), p.1260: Im Glossar wird *elf* u.a. mit *tangle*, also "behindern", erläutert. Vgl. dazu auch den "Midsummer Night's Dream" (pp.311), dessen *fairies* zwar nicht wirklich "böse" sind, aber trotzdem ein heilloses Durcheinander verursachen.

349 Brednich (1981) [Band 3], p.1331.

350 Gasque, Thomas J.: "Tolkien: The Monster and the Critters", in: Isaacs (1968), p.159.

351 Brednich (1981) [Band 3], p.1330.

352 vgl. dazu die endlos erscheinende Auflistung von *fairies* in Brewer (1993), pp.441.

353 Yearsley (1924), pp.11-12.

354 Brednich (1981) [Band 3], p.1327.

355 siehe auch: *Orcs*, p.64.

in der Tat verschwimmen in der Folklore die Konzepte von Elfen, Zwergen und Kobolden ineinander<sup>356</sup>. So hat Tolkien sich für das Erscheinungsbild seiner Elben Aspekte aus der skandinavischen Überlieferung entlehnt, indem er sie als hochgewachsen, schlank und grazil in ihren Bewegungen beschreibt. Andere Charakteristika von Märchen-Elfen, wie z.B. ihren äußerst launischen Umgang mit Menschen, hat er dagegen nicht übernommen. So sind *fairies* in traditionellen Märchen oft dafür berüchtigt, Menschen mit anmutigen Tänzen zu verführen und dabei durch zeitliche Entrückung ernsthaft zu schädigen, sei es mit Krankheit, Schwachsinn oder Tod<sup>357</sup> - in modernen Begrifflichkeiten ähnelt der Kontakt mit Märchen-Elfen oft einer Droge, die dem Betroffenen zwar gefällt (anfangs wenigstens), ihn aber letztenendes zugrunde richtet. Diese gesamte Doppeldeutigkeit der nordischen Elfen, die auch immer eine potentielle Gefahr darstellten<sup>358</sup> und man sich als Mensch sehr mit ihnen vorsehen musste, klingt bei Tolkien zwar noch in Boromirs Abneigung gegen *Lothlórien*<sup>359</sup> an, verblasst aber mit dem Eintreffen der Gemeinschaft in Galadriels Reich. Nichts desto trotz behalten im **LotR** die meisten daheim gebliebenen Hobbits im *Shire* ihre Vorurteile gegen Elben, was sehr an die Ambivalenz der traditionellen Elfen erinnert.

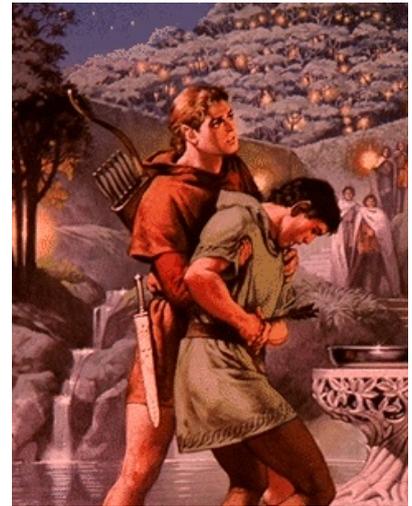


Abbildung 16: Elben in MERP



Abbildung 17: Elf in EarthDawn

Dabei ist Tolkiens Aussage, er habe einfach nur ein existierendes Konzept benutzt, nicht ganz richtig, wenn man die Modifikationen betrachtet, welche die Elben im Laufe seines Schaffens erfuhren: Im **Hobbit** waren die Waldelben des Mirkwood noch relativ typisch angelsächsische Sagen-Elfen, denen man besser aus dem Weg geht, wenn man kann. Denn bei allem magischem Licht, das sie umgibt, bekommen Bilbo und die Zwerge doch ihren Unmut zu spüren. Erst gegen Ende des **Hobbit** werden in der Versöhnung der guten Kräfte (durch die gemeinsame Bedrohung der Orks) die Elben relativiert. Insbesondere im **LotR** werden die Elben dann noch menschlicher und damit auch konkreter: Sie verlieren endgültig die Assoziation mit unkörperlichen Wesen und werden den menschlichen Protagonisten (inkl. Hobbits) als Gegenüber greifbar - ganz anders als bei Elfen der Folklore, bei denen man nie genau weiß,

woran man bei ihnen ist. Im **Silmarillion** schließlich taucht eine genuin neue Situation auf: Während die Märchen-Elfen der Folklore immer nur als *Kontrast* zum Menschen auftauchen, gibt Tolkien sich hier der detaillierten Beschreibung von elbischen Königreichen und Kriegen hin, *ohne* dabei auf die Menschen einzugehen (die in der Erzählung teilweise noch gar nicht existierten). Diese Autonomie ist meines Wissens ein deutlicher Bruch mit der Märchenwelt, denn dort dienen Elfen immer nur als Kontrapunkt, um eine Krise herbeizuführen, sie sind nie selbst die Protagonisten. Und gerade durch diese Emanzipation des Elbenvolks von den "Zweitgeborenen" macht Tolkien sie uns Menschen weit ähnlicher, als es je ein Elf der nordischen Sagenwelt war.

356 vgl. Yearsley (1924), p.6: "*Black Elves, the dwarfs and trolls who inhabit the hills and mounds.*"

357 vgl. z.B. Yearsley (1924), p.14.

358 vgl. auch Shippey, T.A.: "*Creation from Philology in the [LotR]*", in: Salu (1979), pp.286-316.

359 **LotR I**, p.439: [Boromir über Lórien]: "*But of that perilous land we have heard in Gondor, and it is said that few come out who once go in; and of that few none have escaped unscathed.*"

Aber nicht nur der Begriff "elf" erwies sich als problematisch: Im **Hobbit** benutzte Tolkien noch "gnomes" als synonyme Bezeichnung für *Elves*, weil ihm auch hier eine ältere Bedeutung des Wortes (von griechisch "gnome" für "thought / intelligence") vorschwebte<sup>360</sup>. Da ihm die Nähe zum paracelsischen "gnomus/pygmaeus" aber bewusst wurde, vermied er diesen Begriff im **LotR** gänzlich. Um Verwechslungen mit *Dwarves* vorzubeugen, bat er für die spanische Übersetzung des **Hobbit** sogar darum, das Wort "gnome" vollständig auszustreichen<sup>361</sup>. Aus dieser Zweischneidigkeit der *gnomes* (zwischen *elves* und *dwarves*) haben manche Rollenspielsysteme eine Mischform entwickelt, welche die geringe Körpergröße der Zwerge und die Zierlichkeit sowie magische Begabung der Elfen aufweist<sup>362</sup>.



Abbildung 18: Elf in EarthDawn

Die Bevorzugung der *Elves* von Wäldern als Wohnorte hat Tolkien allerdings wieder aus der Folklore übernommen<sup>363</sup>. Ebenso scheint es keine Erfindung Tolkiens zu sein, dass die typische Bewaffnung von Elfen (ihren eher zierlichen Gestalten entsprechend) nicht aus Schwertern, sondern Pfeil und Bogen besteht<sup>364</sup> - ein Konzept, das sich besonders in kampflastigen Spielen oft wiederfindet<sup>365</sup>.



Abbildung 19: Elf in DSA

Am Erscheinungsbild der Elben sind spitze Ohren unter Tolkien-Fans sehr umstritten<sup>366</sup>. Immerhin sind auch Märchen-Elfen dafür bekannt, sich in kleinen körperlichen Merkmalen deutlich von Menschen zu unterscheiden: je nach Art kann es sich dabei um das Fehlen der Nasenscheidewand, eine spitze Oberlippe oder einen Schwanz handeln<sup>367</sup>. Mit zugespitzten Ohrmuscheln als Standardattribut der meisten jüngeren Elfen seit Shakespeare<sup>368</sup> erhebt sich die Frage, ob Tolkien diesen Aspekt übernommen hat. Die Tatsache, dass hier nur eine einzige Textstelle im Gesamtwerk überhaupt das Problem aufgreift, belegt deutlich, wie wenig Wert er selbst auf bildliche Darstellung legte (Besonders auffällig wird dies, wenn er dem elbischen Schiffsbauer Círdan im **LotR** nicht nur einen langen Bart verpasst (siehe *Abbildung 15*), sondern ihn auch noch als "grey and old" bezeichnet, was sogar für Tolkiensche Elben mehr als ungewöhnlich ist<sup>369</sup>). Immerhin weist er aber im Rahmen einer etymologischen Erläuterung kurz darauf hin, dass seine Elben

(*Quendi*) in der Tat spitzere Ohren hatten als Menschen:

360 **Letters**, #239, p.318.

361 **Letters**, #239, p.318.

362 *Gnomes* in **AD&D**: **Cook** (1989), sowie in "**The Bard's Tale**": **Cranford** (1985-88).

In **DSA** taucht dieses Konzept unter der Bezeichnung *Geoden* auf, wobei diese Wortbildung wiederum Erdverbundenheit betont. **Raddatz** (1993), pp.48.

363 **Gasque**, Thomas J.: "**Tolkien: The Monster and the Critters**", in: **Isaacs** (1968).

364 vgl. z.B. **LotR I**, p.365: "Legolas had a bow and a quiver..."

365 z.B. **Armour**, Bob & andere: "**Gauntlet**", [Computerspiel für C-64] Atari Games / U.S. Gold 1985.

366 vgl. "**Tolkien FAQ**", "C: Did Elves have pointed ears?" <http://godzilla.eecs.berkeley.edu/rolozo/>, (20. Juni 1999).

367 **Brednich** (1981), p.1329.

368 **Katzer** 1999(1).

369 **LotR III**, p.377. In **MERP** wird auf diesem Bruch deutlich hingewiesen: **Fenlon** (1986), p.62.

"**Las** (1) \*lasse 'leaf': Q lasse, N lhass; Q lasselanta 'leaf-fall, autumn', N lhasbelin (\*lassekwelene), cf. Q Narquelion [ KWEL ]. Lhasgalen 'Greenleaf' (Gnome name of Laurelin). (Some think this is related to the next and \*lasse 'ear'. The Quendian ears were more pointed and leaf-shaped than [human].)"<sup>370</sup>

Da diese Angabe aber erst in der *History of Middle-earth* veröffentlicht wurde, herrschte zuvor noch völliges Rätselraten in dieser Frage. Aus diesem Grund hat sich Liz Danforth offenbar dazu entschieden, ihre Elben in MERP durchgehend mit langen Haaren darzustellen - in allen ihren Abbildungen verdecken die Haare den oberen Teil der Ohren (siehe Abbildung 14). Auch Quinton Hoover war bei seiner Darstellung von Legolas in dieser Hinsicht vorsichtig (siehe Abbildung 13). Lediglich Angus McBride hat es gewagt, die Elben Tolkiens mit (leicht) spitzen Ohren darzustellen (siehe Abbildung 16). Außerhalb von Mittelerde bedient man sich dagegen viel ungenierter des post-Shakespeare'schen Klischées und versieht die Elfen mit teils enormen Ohren wie in Abbildung 17, Abbildung 18 (EarthDawn) und Abbildung 19 (DSA). So werden mitunter sogar Halblinge (siehe Abbildung 20) und Zwerge (siehe Abbildung 28, p.60) in anderen Systemen mit spitzen Ohren ausgestattet, um ihre Andersartigkeit im Vergleich zu Menschen deutlich zu machen.



Abbildung 20: Ein Halbling und ein Elf in D&D



Abbildung 21: Kes (Star Trek)

Dabei ist es interessant, wie diese Spitzohrigkeit auch in der Science Fiction Verbreitung gefunden hat: Der Vulkanier *Mr. Spock* aus Gene Roddenberry's TV-Serie *Star Trek*<sup>371</sup> ist nur das prominenteste Beispiel. Auch in den Folgeserien von *Star Trek* sind wieder spitzohrige Spezies aufgetaucht, so z.B. die mit den Vulkanierern verwandten Romulaner (*ST Next Generation*) und die telepathisch begabte Ocapma namens Kes (*ST Voyager*<sup>372</sup>, siehe Abbildung 21). Dabei ist bemerkenswert, dass diese Rassen über besondere mentale Fähigkeiten verfügen: So werden die spitzen Ohren hier zum Markenzeichen für Scharfsinn und Intellektualität, aber auch für Telepathie und andere geistige Fähigkeiten, die sehr an die magische Aura der klassischen *fairy-tale*-Elfen erinnern. In der bildlichen Darstellung von Elfen und Vulkanierern gehen Illustratoren und Maskenbildner jedenfalls erstaunlich ähnlich vor.

Trotzdem ist diese Konnotation nicht zwingend, und spitze Ohren können genauso gut benutzt werden, um eine animalische Komponente zu betonen - so wie in zahllosen Ork-Darstellungen<sup>373</sup> geschehen. Fast erscheint es plausibel, damit die Verwandtschaft von Elben und Orks (siehe dazu p.66) belegen zu wollen - aber das wäre eindeutig zu weit hergeholt.

Aus all diesem resultiert heute im *fantasy*-Bereich meist eine Mischform der obigen Elfen-Konzepte, die aber eher zu den älteren (d.h. großen, ungeflügelten) Formen tendiert (siehe

370 aus: "**History of Middle-earth V: The Lost Road**". zitiert nach: Loos (1999). (Meine Unterstreichung)

371 Roddenberry, Gene: "**Star Trek**", [TV-Serie], Paramount Pictures 1966-1969.

372 Berman, Rick, Piller, Michael und andere: "**Star Trek - Voyager**" [TV-Serie nach Gene Roddenberry]: Paramount Pictures ab 1995 (läuft noch).

373 zu spitzohrigen Orks siehe z.B. Abbildung 35 [p.65], Abbildung 38 [p.67] und Abbildung 42 [p.69].

Abbildung 22), so wie Tolkien sie beschrieb. Dabei sind Feenwesen meist eher weiblich orientiert (siehe Abbildung 12) und menschengroße Elfen oft männlich<sup>374</sup>, möglicherweise in unbewusster Anlehnung an Tolkiens männlich dominiertes Mittelird. Trotzdem sind die *bildlichen Darstellungen* von Nicht-Tolkien-Elfen meist weiblich dominiert<sup>375</sup> oder bestenfalls androgyn<sup>376</sup>; vermutlich, um den Aspekt graziler Schönheit zu betonen, der mit dem Schönheitsideal des menschlichen Mannes nur schlecht vereinbar ist. Im Hinblick auf die Geschichte des Elfen-Konzepts kann man jedenfalls nicht von Tolkiens "Erfindung" reden, sondern eher von der Wiederbelebung und Modifikation eines vergessenen Konzepts. Außerhalb des *fantasy*-Sektors dagegen, wo Tolkiens Einfluss abnimmt, gelten *elves* meist weiterhin als kleine, geflügelte Wesen - so z.B. in *Legend*<sup>377</sup>.



Abbildung 22: Elves in MtG



Abbildung 23: Elfen in DSA

Zu den modernen Vermischungen der oben diskutierten Konzepte zählt z.B. *Willow*<sup>378</sup>: Dort werden die Elfen zwar als winzig und hinterhältig, nicht aber als geflügelt und auch nicht bössartig dargestellt: Ähnlich wie bei Shakespeare lieben sie es, den Menschen Streiche zu spielen, verletzen dabei aber niemanden ernsthaft. Wenn es die Situation erfordert, helfen sie den Verfechtern des Guten, auch wenn sie dabei zum Zanken neigen und damit ständig für *comic relief* in ernstesten Situationen sorgen. So ist auch heute der Begriff "Elf" noch äußerst ambivalent.

Die Verwirrung um *Elfen* und *Elben* betrifft auch manche Rollenspielsysteme, die *Elfen* unter *Feenwesen* einordnen, obwohl sie das Tolkien'sche Konzept benutzen: So unterscheidet *RoleMaster* zwar zwischen menschengroßen Elfen und kleinen Feen, ordnet diese aber beide der gleichen Kategorie zu<sup>379</sup>. Hier werden die Anlehnungen an die

Traditionen deutlich, die älter sind als Tolkien: So begegnet man in *RoleMaster* auch Nixen, Hausgeistern, Leprechauns, Nymphen, Gnomen und anderen *fairies*<sup>380</sup>. Auch DSA greift viele Aspekte der traditionellen Elfen auf, so z.B. den Tanz (siehe Abbildung 23) - Tolkiens Elben sind eher für ihre Poesie und ihren Gesang bekannt als für Tanz - sowie ihre mysteriöse Unnahbarkeit. So wird in DSA sogar darauf verzichtet, den Spielern ein definitives Elfenbild zu präsentieren - statt dessen werden alle Beschreibungen als Vorschläge verstanden und die Spieler aufgefordert, ihre eigenen Vorstellungen einzubringen<sup>381</sup>.

In jedem Fall hat aber erst Tolkiens Elben-Konzept ermöglicht, dass Elfen in Rollenspielen nicht nur als unberechenbare Nicht-Spieler-Figuren auftauchen, sondern dass Spieler selbst einen elbischen Charakter steuern können. Sein Verdienst am modernen Verständnis der Elben ist deren

374 Dies geht im Deutschen aber auch auf den *genus* der Artikel zurück, wie in "*die Elfe, die Fee*", aber "*der Elf, der Elb*".

375 siehe Abbildung 17 bis Abbildung 20.

376 siehe Abbildung 22 und Abbildung 23.

377 **Scott**, Ridley (Regie): "**Legend**", [ohne Vertrieb] 1985.

378 **Howard**, Ron (Regie): "**Willow**" [ohne Vertrieb] 1988.

379 **Charlton** (1997), p.59.

380 **Charlton** (1997), pp.61-67.

381 **Wieser** (1993), p.7.

Transformation von spirituellen in körperliche Wesen, die uns Menschen nah genug sind, dass wir uns in sie hineinversetzen können. Dabei lässt sich im Deutschen durch die interpretierende Übertragung von *Elves* zu *Elben* auch immer deutlich machen, ob wir von Elfen im Allgemeinen reden oder von Tolkiens Konzept im Speziellen.

In vielen Bereichen scheint die doppelte Terminologie im Deutschen auch dazu zu führen, dass zwar das Tolkien'sche Konzept benutzt wird, dieses aber trotzdem nicht mit *Elben* sondern mit *Elfen* bezeichnet wird - vermutlich, um Copyright-Schwierigkeiten mit *Tolkien Enterprises* aus dem Weg zu gehen. Das gleiche findet man auch bei Hobbits, die außerhalb von MERP oft nur als *Halblinge*<sup>382</sup> bezeichnet werden, um den Bezug auf Tolkien deutlich zu machen, ohne in eine kostenpflichtige Lizenz gezwungen zu werden.

### 3.4.3 - Dwarves

Die Dwarves<sup>383</sup> [Zwerge] sind in Tolkiens Mythologie nicht von Ilúvatar selbst, sondern vollkommen getrennt von einem der Valar (Aulë) geschaffen worden<sup>384</sup>. Damit nehmen sie eine gesonderte Position unter den Völkern Mittelirdes ein. So stellt Tolkien sie meist als zurückgezogen und konservativ dar und sagt selbst über sie:

*"I do think of the 'Dwarves' like Jews: at once native and alien in their habitations, speaking the languages of the country, but with an accent due to their own private tongue."*<sup>385</sup>



Abbildung 24: Thorin im Hobbit-Comic

Im Hinblick auf die Erhaltung der eigenen Kultur ist dies sicherlich ein treffender Vergleich. Allerdings sollte man sich derartigen Spekulationen nicht allzu sehr hingeben, denn spätestens bei der geradezu sprichwörtlichen Goldgier von Tolkiens Zwergen<sup>386</sup> bewegen sich eventuelle Analogien auf so gefährlichem Boden, dass man gut beraten ist, die Parallelen nicht zu überdehnen.

Die Herkunft der *dwarfs*<sup>387</sup> aus nordischer Folklore zeigt eine gewisse Nähe zur Boshaftigkeit von Kobolden<sup>388</sup> ("*...they frequently sought to do mischief to men*"<sup>389</sup>). Diese unfreundliche Art hat

382 z.B. in **D&D** (*Dungeons & Dragons*): **Brown** (1992), p.15.

383 Zum Plural von *dwarf*: Selbst heute ist in der englischsprachigen Welt "*dwarfs*" [!] noch die bevorzugte Form (*Mish 1994, Hanks 1981*), während in deutschen Übersetzungswörterbüchern fast nur noch "*dwarves*" zu finden ist (*Breitsprecher 1983, Messinger 1992*). Außenstehenden fällt die *over-generalization* bzw. konsequente Anwendung der "-f zu -ves"-Pluralbildung offensichtlich leichter als Muttersprachlern. Zu deren Entschuldigung darf aber angemerkt werden, dass Tolkien selbst zugab, hier eine Wissenslücke zu haben (*Letters*, #25, p.31)

384 *Silmarillion*, p.49.

385 *Letters*, #176, p.229.

386 vgl. den Raub des *Nauglamir*: *Silmarillion*, pp.281.

387 Ähnlich wie bei "Elben" für *elves* und "Orcs" für *goblins* hat man hier in der zweifachen Schreibung von *dwarfs* bzw. "Dwarves" die Möglichkeit, schon durch das Schriftbild deutlich zu machen, ob man den Begriff im traditionellen oder im Tolkien'schen Sinne gebraucht.

388 **Briggs**, Katherine: "**Some Unpleasant Characters among British Fairies**", in: **Newall** (1980), p.144.

389 **Gasque**, Thomas J.: "**Tolkien: The Monster and the Critters**", in: **Isaacs** (1968), p.159.

Tolkien nur zum Teil übernommen, gleichwohl nicht ohne eine detaillierte Begründung, warum seine Zwerge als relativ isolierte Bevölkerungsgruppe Fremden gegenüber misstrauisch sind:



Abbildung 25: Gimli (METW)

"Since they were to come in the days of the power of Melkor, Aulë made the Dwarves strong to endure. Therefore they are stone-hard, stubborn, fast in friendship and in enmity, [...]"<sup>390</sup>

Diese Sturheit ist von vielen Rollenspielsystemen aufgegriffen worden, so z.B. von EarthDawn<sup>391</sup>, DSA<sup>392</sup> und AD&D<sup>393</sup>. Ihre Bevorzugung von unterirdischen Behausungen, die Tolkien auf Gebirge konzentriert hat, stammt ebenfalls aus der nordischen Tradition<sup>394</sup> und reicht dort sogar bis zu Wohnorten unter Wasser<sup>395</sup>. Tolkiens Dwarves halten aufgrund ihrer mangelnden Erfahrung mit Wasser aber lieber Abstand zu größeren

Gewässern - ebenso wie die Zwerge in AD&D<sup>396</sup>, DSA<sup>397</sup> und EarthDawn<sup>398</sup>. Auch mit Metallbearbeitung kennen sich Zwerge traditionell aus: So weist Gasque darauf hin, dass viele Schwerter der nordischen Sagenwelt von ihnen geschmiedet wurden<sup>399</sup>. Auch ihre Körpergröße, ihre hierarchischen Monarchien, ihre Schätze und ihre große Körperkraft<sup>400</sup> hat Tolkien unmittelbar aus der nordischen Überlieferung entnommen<sup>401</sup>. Lediglich die (für nordische Zwerge typische) Nutzung von großen Reittieren (d.h. größer als die Ponies im **Hobbit**) hat Tolkien für seine *Dwarves* ausgeschlossen: Die Unsicherheit, die Gimli gegenüber den Pferden der Rohirrim zeigt<sup>402</sup>, ist aber mit der Lebensweise von Tolkiens Zwergen vollständig erklärbar: unter Tage lassen sich keine Pferde halten. Dieses für Tolkien typische Konzept findet sich z.B. in EarthDawn<sup>403</sup> und AD&D<sup>404</sup> wieder.

Auch die Verwendung von Äxten<sup>405</sup> (siehe Abbildung 24, Abbildung 25) statt Schwertern scheint zum großen Teil auf Tolkien zurück zu gehen und findet sich heute in praktisch allen Darstellungen von Zwergen im *fantasy*-Bereich wieder. Dabei leuchtet dies vor allem deshalb ein, weil die Beile dieses Volkes eine Mischform zwischen Waffe und Werkzeug darstellen: somit wird der handwerkliche Aspekt ("*craft*") der Zwerge betont. Kocher geht sogar so weit, die Vertiefung der Dwarves in ihr Handwerk hauptsächlich als Kompensation ihrer sexuellen Frustration<sup>406</sup> zu interpretieren:

390 **Silmarillion**, pp.50-51.

391 **Laubenstein** (1997): "5. Major Races of Barsaive: Dwarf": "...quick to latch onto a single solution, and quite stubborn".

392 **Kiesow** (1992), p.60: "Sie sind zuverlässig - als Freunde wie als Feinde." und **ebd.**: "Beharrlichkeit".

393 **Cook** (1989): "Dwarves": "Dwarves tend to be dour and taciturn."

394 **Yearsley**,(1924), p.11: "...little men, dwarfs, and gnomes, who were supposed to haunt caves and retired places in the mountains,..."

395 **Gasque**, Thomas J.: "**Tolkien: The Monster and the Critters**", in: **Isaacs** (1968).

396 **Cook** (1989): "Dwarves": "Dwarves like the earth and dislike the sea."

397 **Raddatz** (1993), p.20: "...kein Wunder, daß sie [...] Schiffen auf hoher See [...] nichts abgewinnen können."

398 **Laubenstein** (1997): "5. Major Races of Barsaive: Dwarf": "They also dislike traveling over open water."

399 **Gasque**, Thomas J.: "**Tolkien: The Monster and the Critters**", in: **Isaacs** (1968).

400 vgl. hierzu z.B. den Zwerg *Alberich* aus dem Nibelungenlied: **Brackert** (1998) *Band 1*, p.27.

401 **Gasque**, Thomas J.: "**Tolkien: The Monster and the Critters**", in: **Isaacs** (1968), p.160.

402 **LotR II**, p.45: [Gimli]: "I would sooner walk than sit on the back of any beast so great, free or begrudged."

403 **Laubenstein** (1997): "5. Major Races of Barsaive: Dwarf": "Dwarfs generally refuse to travel on riding animals..."

404 **Cook** (1989): "Dwarves": "...ill-suited for riding horses or other large mounts (although ponies present no difficulty)."

405 vgl. **LotR I**, pp.364-365: "..., and in his [Gimlis] belt was a broad-bladed axe."

406 **Kocher** (1972), p.105.

Bemängelt man nämlich die fast völlige Abwesenheit von Zwergenfrauen in Tolkiens Werk, so ist dazu vor Allem anzumerken, dass er diese Schwäche zunächst aus der Vorlage der nordischen Sagenwelt übernommen hat: Ich konnte keine Hinweise auf weibliche Zwerge in älteren Überlieferungen finden. Da er sich offenbar dieses Mangels bewusst wurde, verwies er im Anhang des **LotR** darauf, dass nur ein Drittel aller Zwerge weiblich seien und deshalb besonders behütet würden<sup>407</sup>. Auch seien sie den männlichen Zwergen so ähnlich, dass Außenstehende sie gar nicht von ihnen unterscheiden könnten, wenn sie tatsächlich einmal reisen müssten<sup>408</sup>. So klärt er auch die Problematik der Sieben Väter der Zwerge erst nachträglich, indem er ihnen 6 Frauen hinzufügt<sup>409</sup>. Damit öffnet sich Tolkien im Nachhinein ein Hintertürchen, um seine Zwerge nicht mit den unfruchtbaren Kräften des Bösen in Verbindung zu bringen (*siehe p.67*). Trotz allem belegt die eher marginale Behandlung dieses Themas aber den blinden Fleck des **LotR** in Bezug auf Sexualität. Dieses deutliche Ungleichgewicht zwischen zwergischen Männern und Frauen ist in DSA mit einem Verhältnis von 1:3<sup>410</sup> sogar noch verstärkt worden - vermutlich, um die männlichen Charakteristika dieser Rasse hervorzuheben: Auch die Herkunft der Zwerge aus Stein<sup>411</sup> findet sich dort wieder<sup>412</sup>. Lediglich die durchschnittliche Lebensdauer wird hier etwas angehoben: so lebt ein Zwerg in in DSA ca. 300-400 Jahre<sup>413</sup> gegenüber Tolkiens *Dwarves* mit ca. 250 Jahren<sup>414</sup> (in MERP: 200-400 Jahre<sup>415</sup>) und AD&D-Zwergen mit rund 350 Jahren<sup>416</sup>.



Abbildung 26: Zwerge in DSA

Bei dieser weitgehend männlich geprägten Darstellung der Zwerge sind unter Fans Diskussionen aufgekommen, ob die von Tolkien beschriebene äußere Ähnlichkeit von Zwergenfrauen und ~männern bedeutet, dass auch weibliche Zwerge Bärte trugen; es weist nämlich alles darauf hin, dass männliche Zwerge ausnahmslos bärtig waren. Die Tatsache, dass der reine Text von Tolkien in der Tat kaum andere Folgerungen zulässt<sup>417</sup>, zeigt einmal mehr Inkonsistenzen des Werks auf: So würde Tolkien vermutlich darauf verweisen, dass Gimlis Aussagen zu diesem Thema nicht unbedingt maßgeblich sein müssen etc. - hier wird deutlich, wie dieser Randbereich für Tolkien offenbar keine besondere Wichtigkeit besaß. Betrachtet man also die Umsetzung in MERP, so fällt auf, dass hier ebenfalls keine Interpretation angeboten, sondern der Originaltext<sup>418</sup> fast wörtlich übernommen wird<sup>419</sup> - die Unsicherheit bleibt also. Höchst interessant daher die grafische Darstellung der Zwergenfrau *Dís*<sup>420</sup> - die bis zur Nase verummumt [!] ist (*siehe Abbildung 27*), ganz

407 vgl. Tyler (1979), p.131: "..., possibly because the Dwarves were exceedingly jealous of their women and went to great pains to conceal their whereabouts (if not their actual existence)".

408 **LotR III**, p.450.

409 Bezeichnenderweise tauchen die 6 Mütter der Zwerge nur in einer winzigen Fußnote auf: **Letters**, #212, p.287.

410 **Raddatz** (1993), p.19.

411 **Silmarillion**, p.51.

412 **Raddatz** (1993), p.18.

413 **Raddatz** (1993), p.19.

414 **LotR III**, p.451.

415 **Fenlon** (1989), p.46

416 **Cook** (1989): "Dwarves".

417 Für eine ausführliche Diskussion dieses Problems vgl. **Hunt**, Peter: "Did dwarf women have beards?", in: **Tolkien FAQ**. Download am 20. Juni 1999 von: <http://godzilla.eecs.berkeley.edu/rolozo/>

418 **LotR III**, Appendix A, p.450.

419 **Fenlon** (1989), p.46.

420 **LotR III**, p.450: "Dís was the daughter of Thráin II. She is the only dwarf-woman named in these histories."



Abbildung 27: Dís (MERP)

offensichtlich um diese Streitfrage nicht klären zu müssen. In DSA<sup>421</sup> und D&D<sup>422</sup> wird dagegen konkret darauf verwiesen, dass nur männliche Zwerge bärtig sind (siehe Abbildung 26); hier ergibt es mehr Sinn, außerhalb von Tolkiens Welt klare Verhältnisse zu schaffen. Trotzdem ist es bemerkenswert, wie diese vielleicht unwichtige, aber doch interessante Frage z.B. in Pratchetts "Discworld II"-Computerspiel<sup>423</sup> auftaucht, in dem tatsächlich eine bärtige Zwergenfrau auftritt - hier aber natürlich als komisches Element. Die humoristischen Implikationen dieser Problematik weisen deutlich auf Lücken in Tolkiens fiktionaler Welt hin.

Die Feindschaft zwischen *dwarves* und *elves* scheint in der Sagenwelt keine Entsprechung zu finden<sup>424</sup> und damit auf Tolkien



Abbildung 28: Dwarf in EarthDawn

zurückzugehen. Das geringe Alter dieses Konzepts liegt nicht zuletzt daran, dass in *fairy-tales* eine klare Trennung von Zwergen und Elfen oftmals gar nicht vorliegt<sup>425</sup> - diese Schwammigkeit der Märchentradition führt auch heute noch z.B. zu spitzohrigen (s.o.) Zwergen (siehe Abbildung 28), obwohl gleichzeitig auf deren gespanntes Verhältnis zu Elfen hingewiesen wird. Schon in der Gefangennahme von Thorins Gemeinschaft durch Thranduil im **Hobbit** wird das unterkühlte Klima zwischen Zwergen und Elben deutlich<sup>426</sup>. Dabei ist es interessant, dass ausgerechnet dieser Aspekt weite Verbreitung in der *fantasy*-Welt gefunden hat, so z.B. in AD&D<sup>427</sup>, EarthDawn<sup>428</sup> und DSA<sup>429</sup>: Dadurch wird das Verständnis von Gut und Böse verkompliziert und realistischere Graustufen im Spektrum angelegt. Die überspitzte Betrachtungsweise einer Parodie zeigt aber auch, wie solche Abneigungen in offenen Rassismus umschlagen können: So wird dieses bei Tolkien nur vorsichtig angedeutete Problem in "Bored of the Rings" gnadenlos ausgewalzt<sup>430</sup>.

421 Kiesow (1992), p.60.

422 Brown (1992), p.17.

423 "**Discworld II - Missing Presumed...?**" [PC-Spiel nach Terry Pratchett] von Perfect Entertainment, Vertrieb: Psygnosis 1997.

424 Gasque, Thomas J.: "**Tolkien: The Monster and the Critters**", in: Isaacs (1968), p.160.

425 So sind in vielen nordischen Überlieferungen die *elves* eine Unterart der *dwarfs*, während die keltischen Mythen die beiden Arten voneinander trennen. Clute (1997), p.304.

426 Zwerge haben allen Grund, Elben zu misstrauen: die *Petty Dwarves* z.B. hatten sehr unter ihnen zu leiden: "[the Elves] hunted them for sport." Day (1993), p.190.

427 Cook (1989): "**Dwarves**": "Not overly fond of elves,..." und "**Elves**": "They [...] have little love for dwarves,..."

428 Laubenstein (1997): "**20. Barsaive**": "The dwarfs dislike the elves."

429 "**Sternenschweif**" (Teil 2 der Nordland-Trilogie von DSA) [Computerspiel für MS-DOS], 1994. Zitiert nach: Powerplay 2/97, p.132.

430 Legolam und Gimlet sind sich hier Spinnefeind: Beard (1993), z.B. p.53.

## 3.4.4 - Hobbits

Die **Hobbits**<sup>431</sup> sind ein genuin neues Konzept Tolkiens<sup>432</sup> und gehen auf keine bekannten Fabelwesen direkt zurück. So sagt van Heusden über sie: "*It seems Hobbits are merely small bourgeois Men*"<sup>433</sup> (siehe Abbildung 29, Abbildung 30). Ich würde hier allerdings nicht so sehr von "*bourgeois*", sondern eher von "*rural*" sprechen: Die unbürokratische Gesellschaftsform der Hobbits erinnert eher an eine positive Anarchie<sup>434</sup> als an städtisches Bürgertum. So sind hier auch sicherlich eher das kleinbürgerliche Denken der Hobbits und ihre harmlosen Vorurteile gegen "*Outsiders*" gemeint. Ihre Naturverbundenheit und Vorliebe für einfache Genüsse dagegen drückt Tolkien im Vergleich mit sich selbst folgendermaßen aus:

*"I am in fact a **Hobbit** (in all but size). I like gardens, trees and unmechanized farmlands; I smoke a pipe, and like good plain food [...]; I like, and even dare to wear in these dull days, ornamental waistcoats. I am fond of mushrooms (out of a field); have a very simple sense of humour [...]; I go to bed late and get up late (when possible). I do not travel much.*"<sup>435</sup>



Abbildung 29: Ein **Hobbit** (MERP)



Abbildung 30: **Hobbits** (METW)

Innerhalb seiner Erzählung nennt Tolkien die Hobbits auch *Halflings* (Halblinge) und verweist auf die Herkunft der Bezeichnung aus dem Vergleich mit der Körpergröße nūmenorischer Menschen<sup>436</sup>. Die Hobbits selbst nennen sich daher *nicht* Halblinge. Natürlich spart Tolkien auch hier nicht mit Alternativbezeichnungen: so nennt er das rohirrische "*holbytlan*" und das elbische "*periannath*" als weitere Namen der "little people". Außerhalb Mittelirdes muss zur Namensgebung bemerkt werden, dass der Begriff "*Hobbit*" zwar fast die einzige eindeutige und nicht-verwechselbare Benennung (siehe *Ents* im Gegensatz zu *Elves* und *goblins/orcs*) darstellt, aber Kompatibilität zum allgemeinen Sprachgebrauch führt auch oft zur bewussten Falschbenennung als "Zwerg"<sup>437</sup>! Dieser Unwille, auf eine neue Terminologie einzugehen, prägte schon in die ersten Versuche, den **Hobbit** in Deutschland zu veröffentlichen: Nach dem Durchstöbern mehrerer Enzyklopädien brachen die Verleger die Verhandlungen

ab - mit der Begründung, so etwas wie ein "Hobbit" existiere gar nicht<sup>438</sup>. Ironischerweise strafen heutige Nachschlagewerke diese Feststellung mittlerweile Lügen: *Merriam-Webster's Collegiate Dictionary* definiert einen Hobbit - recht angemessen - als:

431 Beschreibung der Hobbits vgl. *LotR I*, p.17 (Prolog) und *Letters*, #27, p.35.

432 Sogar sprachlich gesehen heben sie sich von den vielen anderen, oft altenglisch orientierten Namensgebungen Tolkiens ab. Vgl. dazu Shippey, T.A.: "**Creation from Philology in the [LotR]**", in: *Salu* (1979), pp.296.

433 van Heusden, Peter: "**Elf and Faerie: The development of Elves in Tolkien's Mythology**", Download am 20. Juli 1999 von: <ftp://ftp.math.uni-hamburg.de/pub/misc/tolkien/elves>.

434 Die einzigen Vertreter "staatlicher Gewalt", die *Shiriffs*, sind wenig mehr als Verkehrspolizisten: "*The Shire at this time had hardly any 'government'.*" *LotR I*, pp.28.

435 *Letters*, #213, p.288.

436 *Tales*, pp.371-372.

437 so gesehen bei Wagner (1988), p.167 und Just (1996), p.360.

438 Fuller, Edmund: "**The Lord of the Hobbits: J.R.R. Tolkien**", in: *Isaacs* (1968), p.19.

"n [coined by J.R.R. Tolkien] (1937) : a member of a fictitious peaceful and genial race of small humanlike creatures that dwell underground"<sup>439</sup>

Trotz aller Eigengültigkeit von Tolkiens Begriff hat Wilson nicht unrecht, wenn er vermutet, der Name sei u.a. von *rabbit* abgeleitet<sup>440</sup>: Höhlenbau, geringe Größe, (leichter) Pelz, friedliebende Natur und Flinkheit sind nur die offenkundigsten Gemeinsamkeiten. Darüber hinaus symbolisiert diese Nähe auch Erdverbundenheit und Familiensinn<sup>441</sup>. Selbst Tolkiens eigene fiktionale Etymologie des Namens von "*holbylta*" (*hole-builder*)<sup>442</sup> verstärkt den Eindruck dieser Nähe zu *rabbits*, da der Term "*hole*" auch schon im unreflektierten englischen Sprachgebrauch den Bereich eines Baus (*burrow*), so wie in "*rabbit-hole*"<sup>443</sup> (Kaninchenbau) abdeckt<sup>444</sup>.

Tolkien weist selbst auf Verwandtschaften zwischen Hobbits und Menschen hin<sup>445</sup>, was deren Existenz überhaupt erst plausibel macht, denn in seiner Schöpfungsgeschichte tauchen die Halblinge nicht auf - sie müssen sich also später aus anderen Rassen entwickelt haben. So scheinen sie mit kleinwüchsigen Menschenstämmen verwandt zu sein (*siehe p.45*). In MERP werden die Hobbits dagegen als eigenständige Schöpfung Erus aufgeführt<sup>446</sup>, obwohl auch hier auf ihre ungeklärte Herkunft und die mögliche Verwandtschaft mit Menschen hingewiesen wird<sup>447</sup>. In der Tat sind innerhalb seines Werks die Hinweise dürftig, dass sich aus Menschen Hobbits entwickelt haben könnten, wenn man den *Shire* [das *Auenland*] als einzige große Hobbit-Population und *Bree* als Ort der Vermischung von Hobbits und Menschen betrachtet. Auch der Hinweis auf die Vorfahren der *Stoor*-Hobbits am Ufer des *Anduin*<sup>448</sup> ist evolutionsbiologisch kaum befriedigend; somit besteht auch hier eine Spannung in der Auslegung, die vor allem dazu führt, dass Hobbits größtenteils in menschlichen Kategorien betrachtet werden.



Abbildung 31: Ein Hobbit

Das allgemeine Verständnis von Hobbits kann besonders an Illustrationen nachvollzogen werden: Dabei fällt auf, dass sie sehr oft mit deutlich kindlichen Gesichtszügen (als Extrembeispiel siehe *Abbildung 31*, die schon fast an ein Neugeborenes erinnert) dargestellt werden. So hat auch Bakshi die Hobbits in seinem Film mit kindlichen Gesichtern ausgestattet. Einige Darstellungen gestalten sogar die gesamte Körperstatur vollständig kindlich (Extrembeispiel hierfür: *Abbildung 32*. Für Außenstehende *sind* hier Kinder abgebildet). Einerseits ist dies nützlich, um das Problem der Abgrenzung von den *Dwarves* (die ihrerseits alleine schon durch ihre Bärte älter wirken) zu lösen, andererseits transportiert diese Form der Darstellung auch eine wichtige Grundeigenart der Hobbits: Bradley und Kocher haben mit Recht darauf hingewiesen, dass die Hobbits im *LotR* - besonders Merry und Pippin - in vielerlei Hinsicht sehr kindlich *sind*<sup>449</sup>. Überspitzt gesagt könnte man den

439 **Mish** (1994), p.551.

440 **Wilson**, Edmund: "**Oo, Those Awful Orcs!**", in: *Nation*, CLXXXII (14. April 1956), p.312. Zitiert nach: **Keenan**, Hugh T.: "**The Appeal of the [LotR]: A Struggle for Life**", in: **Isaacs** (1968), p.66.

441 **Keenan**, Hugh T.: "**The Appeal of the [LotR]: A Struggle for Life**", in: **Isaacs** (1968), p.66.

442 **LotR III**, p.519.

443 Schreibweise nach **Carroll** (1993), p.1: "*Down the rabbit-hole*".

444 Tolkien selbst hat sich gegen diese Interpretation natürlich verwahrt: vgl. **Letters**, #27, p.35.

445 **Letters**, #131, p.158.

446 **Charlton** (1995), p.102.

447 **Charlton** (1995), p.113.

448 **LotR I**, p.80.

449 **Bradley**, Marion: "**Men, Halflings, and Hero Worship**", in: **Isaacs** (1968), pp.111-112. Dabei muss natürlich auch berücksichtigt werden, dass die beiden noch in ihren "*twens*" und damit nach Tolkien noch nicht erwachsen sind. vgl. **Kocher** (1972), p.115.



Abbildung 32: **Frodo** und **Sam** in Lothlórien

*Shire* als das Kinderzimmer Mittelirdes bezeichnen: Völlig arglos, weil geschützt durch die menschlichen und elbischen Reiche zwischen ihnen und Mordor, leben die Hobbits dort in weitgehender Unkenntnis ihrer Umgebung. Die daraus resultierende Ignoranz der drohenden Gefahr macht es für Saruman ein Leichtes, nach seiner Vertreibung aus Isengard dort Fuß zu fassen. Diese Unerfahrenheit oder Naivität wird in MERP angemessen damit umgesetzt, dass die breite Masse der dort beschriebenen Hobbits über die 4. Erfahrungsstufe nicht hinaus kommt<sup>450</sup> (im Vergleich dazu erreichen durchschnittliche Menschen Rohans und Gondors in MERP ohne Schwierigkeiten Stufe 20 und mehr<sup>451</sup>). So sind Frodo, Sam, Merry und Pippin (*siehe Abbildung 33*) nach ihrer Rückkehr in den *Shire* mit Stufen zwischen 8 und 12<sup>452</sup> für Hobbit-Maßstäbe regelrechte Haudegen, was sich in ihrem Durchsetzungsvermögen als Anführer der Hobbits gegen "Sharkey" (Saruman) zeigt.

Insgesamt sind Tolkiens Hobbits flink, leise, zurückgezogen und schlicht in ihrem Gemüt, aber sehr lebenslustig. Wie aber schon oben deutlich wurde, benötigen Rollenspiel-Charaktere mehr als nur eine positive Einstellung zum Leben, um in gefährlichen Abenteuern zu bestehen. Während Tolkien daher seine Erzählungen so angelegt hat,

dass die drohenden Gefahren ungeahnte Kräfte und Qualitäten in den Hobbits freisetzen, müssen Rollenspielsysteme ihre Halblinge so anlegen, dass sie von Anfang an taugliche Abenteurer abgeben. Die Zögerlichkeit, die Bilbo und Frodo zu Beginn zeigen, wäre ein so großer Nachteil für Rollenspiel-Hobbits, dass nur wenige Spieler sich für einen Halbling entscheiden würden. Daher lenken Rollenspielsysteme die Aufmerksamkeit der Spieler auf die Flinkheit und Geschicklichkeit des kleinen Volkes. Folgerichtig sind sie damit prädestiniert für Diebe und Späher (*scouts*) - genau wie Bilbo seine Reise als "Meisterdieb" antrat.

Zwar werden Hobbits in anderen Systemen oft nur als Halblinge bezeichnet<sup>453</sup>, sind aber auch dann eindeutig an Tolkien angelehnt, so z.B. in D&D: Barfüßigkeit und pelzige Fußrücken sind unverwechselbare Kennzeichen für Tolkiens Hobbits (*siehe Abbildung 20, p.55*). In AD&D werden mit "Hairfeets, Tallfellows, and Stouts"<sup>454</sup> sogar Tolkiens *Harfoots, Fallohides* und *Stoors*<sup>455</sup> nahezu wörtlich zitiert. So wird sein Hobbitkonzept hier fast unverändert übernommen, bis hin zu solchen Details wie ihrer hohen Treffgenauigkeit beim Steinwurf:

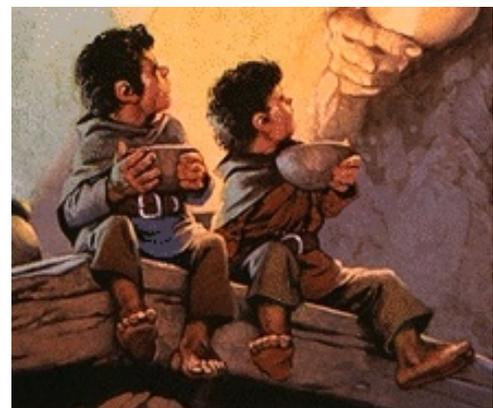


Abbildung 33: **Merry** und **Pippin**

[Tolkien]: "If any Hobbit stooped for a stone, it was well to get quickly under cover."<sup>456</sup>

[AD&D]: "Halflings have a natural talent with slings and thrown weapons. Rock pitching is a favorite sport of many a halfling child"<sup>457</sup>.

450 Fenlon (1989), pp.25-35.

451 Fenlon (1987), pp.47-77.

452 Fenlon (1989), p.22.

453 vermutlich wiederum aus Copyright-Gründen. Siehe auch: *Tolkien Enterprises*, p.15.

454 Cook (1995) "Halflings".

455 LotR I, p.20.

456 LotR I, p.24.

457 Cook (1995) "Halflings".

Sogar der für Shire-Hobbits typische Mangel an Abenteuerlust wird in AD&D explizit erwähnt: "*Overall they prefer the comforts of home to dangerous adventuring*"<sup>458</sup>.

Aber noch eine andere wichtige Eigenart besitzen Hobbits: besonders METW, in dem die Widerstandsfähigkeit<sup>459</sup> gegen die Versuchung von Macht (*corruption*) sehr wichtig ist, stellt Hobbits hier als konkurrenzlos dar<sup>460</sup>: deren hohe Resistenz gegen die "Verderbnis" spiegelt hier Frodos Widerstand gegen den Einfluss des Einen Rings, aber auch Sams unerschütterliche Treue gegenüber seinem Herrn wider - Merry und Pippin beweisen ebenfalls große Loyalität gegenüber ihren (selbstgewählten) Königen. Dabei ist es durchaus bemerkenswert, dass diese Qualität nach Tolkien vor allem aus dem schlichten Gemüt der Hobbits abzuleiten ist: Sie sind ein zufriedenes Volk und haben daher kein Verlangen nach Macht. Möglicherweise erkennt Gandalf dies, als er über die Hobbits sagt:

*"Soft as butter they can be, and yet sometimes as tough as old tree-roots. I think it likely that some would resist the Rings far longer than most of the Wise would believe."*<sup>461</sup>

So ist es in METW schlechterdings unmöglich, den Einen Ring *nicht* von Frodo oder Bilbo tragen zu lassen: alle anderen Charaktere würden früher oder später der Versuchung erliegen und die Gemeinschaft verlassen. Da das Konzept von *corruption* aber nur sehr eingeschränkt anwendbar und für normale Rollenspielsysteme sehr ungewohnt ist, wurde diese Ausdauer sowohl in MERP als auch in AD&D mit einem hohen Bonus auf Konstitution und besonderen Resistenzen gegen Magie, Vergiftung und Krankheit umgesetzt<sup>462</sup>, worin sich z.B. Frodos Gesundheit in Elronds Haus widerspiegelt, als Gandalf ihm sagt:

*"I have known strong warriors of the Big People who would quickly have been overcome by that splinter, which you bore for seventeen days."*<sup>463</sup>

Auch in METW sind Hobbits trotz ihrer geringen Körperkraft sehr widerstandsfähig<sup>464</sup>. So zeigen sich die verborgenen Qualitäten von Tolkiens Hobbits auch im Rollenspiel vor allem in hoher Zähigkeit. An aktiven Stärken besitzen sie dagegen Geschicklichkeit und Flinkheit. Besonders ihre geringe Größe und ihre Vorliebe für Barfüßigkeit verhilft ihnen dazu, sich unauffällig bewegen zu können. So werden - genau wie bei Tolkien - anscheinende Nachteile zum Vorteil verkehrt.

### 3.4.5 - Orcs

Wurden die *orcs* [Orks] anfangs (im **Hobbit**) noch als *goblins* bezeichnet, schuf Tolkien später einen anderen Namen für diese Rasse, um deren Unterschied von "Kobolden" (*goblins* im Sinne von Volksmärchen oder *nursery stories*<sup>465</sup>) deutlich zu machen. Zwar ist der Begriff "*orc*" - das altenglische Wort für "Dämon"<sup>466</sup> - von Tolkien nicht frei erfunden worden<sup>467</sup>, aber er hat ihn

458 Cook (1995) "Halflings".

459 vgl. Fenlon (1989), p.8.

460 vgl. z.B. Frodo in METW: +4 auf alle *corruption checks*. Charlton (1996), p.39.

461 LotR I, p.75.

462 Charlton (1995), Tabellen, p.18 und Cook (1995) "Halflings".

463 LotR I, p.291.

464 vgl. z.B. Bilbo und Frodo mit jeweils *proWess* 1, aber *body* 9. Charlton (1996), p.24+39.

465 George MacDonald hatte das Bild der *goblins* stark als Figuren der *children's fantasy* geprägt. Clute (1997), p.316.

466 Letters, #144, pp.177-178.

467 So taucht der Wortstamm heute noch in *Orca* (Killerwal) auf. Vgl. dazu Collins Dictionary (Hanks 1981), p.1034: "**orc** [...] 2. a mythical monster. [C16: via Latin *orca*, perhaps from Greek *orux* whale]"

erstmal für jene *goblin*-ähnlichen Wesen eingesetzt, um ein bestimmtes Volk von Bösewichten zu beschreiben, das nicht mit den stereotypen Vorstellungen von Märchen-Kobolden in Verbindung gebracht werden sollte. Da er aber den Begriff "*goblin*" auch im **LotR** teilweise noch gebrauchte und vereinzelt suggerierte, diese seien eine Unterart der Orks, herrschte viel Verwirrung über das Verhältnis von *goblins* zu *orcs*<sup>468</sup>. Tatsache ist, dass es sich hier lediglich um inkonsistente Benennungen handelt - Tolkien benutzt beide Begriffe synonym<sup>469</sup>. Wie auch schon im Falle der *Elves* (siehe p.50) konnte hier in der späteren deutschen Übersetzung ein einheitliche Terminologie eingeführt werden: die konsistente Übertragung beider Begriffe mit "Ork" hat dabei für Klarheit gesorgt.



Abbildung 34: **Shagrat & Gorbag** von Alan Lee



Abbildung 35: **Orks** in METW

Was dagegen bis heute nicht hinlänglich geklärt ist, betrifft das genaue Wesen und Aussehen von Tolkiens Orks. Dabei scheint mir hier eine Vermischung von zwei traditionellen Motiven vorzuliegen: Das wilde Tier (*beast*) einerseits und der böse Kobold (*goblin*)<sup>470</sup> andererseits. Gemäß dem Ersteren besitzen Tolkiens Orks große physische Kräfte und sind ganz und gar körperliche Wesen<sup>471</sup>. Andererseits verfügen sie über eine rudimentäre Kultur und Sprache und können mit Werkzeugen, d.h. Waffen umgehen. Vor allem aber treibt sie die Bösartigkeit, die kein wildes Tier kennt - hier kommt der Aspekt von Kobolden (*mischief*) zum Tragen.

Konsequenterweise verweist Gasque auf eine entfernte Ähnlichkeit der *orcs* mit dem mittelalterlichen Konzept des "*Wild Man*", welches ein menschliches Wesen als Tier darstellt<sup>472</sup>. Er bietet weiterhin eine alternative Etymologie des Namens *orc* an, nämlich:

"...from the Italic god of death and the underworld, *Orcus*, from whom the French got the word *ogre*,<sup>473</sup> and the word *orcus* occurs at least once in the Middle Ages referring specifically to the wild man."<sup>474</sup>

Dass es sich hier aber nicht direkt um menschliche Wesen handelt, spürt jeder Leser auch trotz der Knappheit der Beschreibungen im **LotR**. Interessant ist daher Tolkiens Darstellung, die er erst in einem seiner Briefe gibt. Dort beschreibt er Orks als:

468 vgl. dazu "**Tolkien FAQ: F) What was the relationship between Orcs and Goblins?**" <http://godzilla.eecs.berkeley.edu/rolozo/> (20. Juni 1999).

469 **Letters**, #151, p.185.

470 **Letters**, #144, p.178: "...they [orcs] [...] owe, I suppose, a good deal to the goblin tradition".

471 **Letters**, #153, p.190: "...the Orcs [...] are fundamentally a race of 'rational incarnate' creatures..." (meine Unterstreichung).

472 **Gasque**, Thomas J.: "**Tolkien: The Monster and the Critters**", in: **Isaacs** (1968), p.161.

473 Diese Ansicht wird auch von Helms vertreten: **Helms** (1975), p.76.

474 **Gasque**, Thomas J.: "**Tolkien: The Monster and the Critters**", in: **Isaacs** (1968), p.162.

"...squat, broad, flat-nosed, sallow-skinned, with wide mouths and slant eyes: in fact degraded and repulsive versions of the (to Europeans) least lovely Mongol-types."<sup>475</sup>

Nur wenige bildliche Darstellungen von *orcs* sind aber so moderat wie Abbildung 34. In fast allen grafischen Umsetzungen nehmen die Orks deutlich tierische Züge an: Primäres Merkmal sind dabei lange Reißzähne (Abbildung 35 und Abbildung 36, vgl. auch Bakshis Verfilmung) und deutlich dunkle, lederige Haut (Abbildung 37). Meist findet man auch affenähnliche Schädelformen (siehe Abbildung 38) oder anderweitig deformierte Gesichter (siehe Abbildung 39) sowie fellartige Körperbehaarung, teils sogar Schweinsrüssel (siehe Abbildung 40) und Hauer im Gesicht<sup>476</sup>. Ohne Zweifel hat Tolkien hier mit seiner unbildlichen Beschreibungsweise Tür und Tor geöffnet für Spekulationen.



Abbildung 36: Orks in MERP

Denn sein Hinweis auf die Herkunft der Orks als "*counterfeit of Elves*" hilft wenig, ein Bild von ihnen zu entwickeln. Immerhin herrscht nach Tolkien aber Einvernehmen darüber, dass sie von Morgoth aus gefangenen *Elves* "gezüchtet" wurden<sup>477</sup>, weil er selbst nichts Lebendes mehr erschaffen konnte. So sagt Frodo in Mordor zu Sam:

"The Shadow that bred them [orcs] can only mock, it cannot not make: not real new things of its own. I don't think it gave life to the orcs, it only ruined them and twisted them;..."<sup>478</sup>

Natürlich genießt Tolkien es auch hier, darauf zu verweisen, dass diese Frage nie endgültig geklärt werden kann. Trotzdem gibt es aber andere Hinweise, die die Unfähigkeit abtrünniger *Ainur*, etwas eigenes zu schaffen, untermauern: So büßen sowohl *Morgoth* als auch *Sauron* mit ihrem Abfall vom Guten beispielsweise die freie Wahl ihres Erscheinungsbildes ein:

475 **Letters**, #210, p.274.

476 Diese Darstellung mit schweineähnlichen Gesichtern wurde z.B. auch in **Star Wars 3 (Return of the Jedi)** für die Wachen in Jabbas Palast aufgegriffen. Vgl. **Lucas**, George (*Story*) und **Marquand**, Richard (*Regie*): "**The Return of the Jedi**" [ohne Ort]: *Lucasfilm / 20<sup>th</sup> Century Fox* 1983.

477 **Silmarillion**, p.58.

**Letters**, #212, p.287: "...Elves may turn into Orcs, and [...] this required the special perversive malice of Morgoth..."

478 **LotR III**, p.227.



Abbildung 37: Ein Ork von John Howe

"For he [Morgoth] [...] could change his form, or walk unclad, [...] though that power he was soon to lose for ever."<sup>479</sup> [...] "...and he put on again the form that he had worn as the tyrant of Utumno: a dark Lord, tall and terrible. In that form he remained ever after."<sup>480</sup>

"...and though he [Sauron] was robbed now of that shape [...] so that he could never again appear fair to the eyes of Men, yet his spirit [...] came back to Middle-earth and Mordor that was his home. There he [...] wrought himself a new guise, an image of malice and hatred made visible;..."<sup>481</sup>

Damit verlieren sie eindeutig wenn schon nicht eine schöpferische, dann doch immerhin eine kreative Fähigkeit und sind trotz ihrer ungeheuren Macht nicht mehr in der Lage, den Körper zu wechseln und ihr Erscheinungsbild zu ändern. Vor diesem Hintergrund scheint es in der Tat fragwürdig, ob sie jemals Lebendes aus Unbelebtem erschaffen konnten.

Aus dieser Überlegung ergibt sich das Problem der Vermehrung von Orks und die Notwendigkeit geschlechtlicher Fortpflanzung, auf die Tolkien nie ernsthaft einget<sup>482</sup>. Seine Aussage "*the Orcs had life and multiplied after the manner of the Children of Ilúvatar*"<sup>483</sup> kann vor dem Hintergrund seiner vollständig asexuellen Beschreibung der Orks in keiner Weise überzeugen. MERP dagegen beschreibt folgerichtig weibliche Orks<sup>484</sup>, an die Tolkien selbst vermutlich keinen Gedanken verschwendet hat (Darüber hinaus wird die bei Tolkien nur kurz angedeutete Entstehungsgeschichte der Orks aus gefangenen *Elves* in Angband genauer beleuchtet und ausgeführt<sup>485</sup>). Diese Modifikation ergibt sich aber lediglich aus der Notwendigkeit, den Orks eine plausible Existenz im Spiel zu ermöglichen, nicht aus Tolkiens Schriften selbst.



Abbildung 38: Ein Orc scout von Alan Lee

An diesem Beispiel wird deutlich, wie Sexualität und Familienbande in Tolkiens Werk das Privileg "guter" Wesen zu sein scheinen (*siehe auch: Ents, p.69*). In der Tat leuchtet es ein, dass man sich die streitsüchtigen, gewalttätigen *orcs* nur schwer als Familienväter vorstellen kann. Obwohl Tolkien auch einigermaßen unabhängige Ork-Populationen beschreibt (z.B. die *Goblin town* in den *Misty Mountains* nördlich von *Rivendell*<sup>486</sup>), so hat man dabei doch immer den Eindruck, dort würden nur männliche *orcs* hausen - und Tolkien selbst behauptet nie das Gegenteil. Dabei erscheint dies auch nicht allzu unplausibel, da immer wieder auf das "*breeding*" hingewiesen wird, mit dessen Hilfe die *orcs* von Morgoth bzw. Sauron vermehrt werden - was allerdings

479 *Silmarillion*, p.85.

480 *Silmarillion*, p.86.

481 *Silmarillion*, pp.337-338.

482 Obwohl Tolkien sich im *LotR* generell extrem wenig mit Frauen oder Sexualität befasst (vgl. Keenan, Hugh T.: "*The Appeal of the [LotR]: A Struggle for Life*", in: Isaacs (1968), p.71), ist doch die (fast) vollständige Verschweigung dieses Themas bei den *orcs* auf jeden Fall als Aussage zu werten.

483 *Silmarillion*, p.58.

484 Charlton (1995), pp.137.

485 Fenlon (1989), p.84.

486 vgl. Fonstad (1985), p.80.



Abbildung 39: Orcs im Hobbit-Comic

eigenständige Organisation und Ansiedlung noch nicht erklärt, besonders wenn man die langen Zeiten von Saurons Inaktivität bedenkt.

Dabei ist "to breed" zwar durchaus angemessen mit "züchten" übersetzbar, aber nicht so sehr im Sinne von "formen, verändern" (wie z.B. in der Hundezucht), sondern vielmehr im Sinne von "vervielfältigen, kultivieren" (wie in einer Petrischale im Labor). Zwar hat Tolkien selbst das Klonen von höheren Wirbeltieren nicht mehr



Abbildung 40: Orc (C-64)

erlebt, aber das Kultivieren von Bakterien- und Pilzkulturen in künstlicher Umgebung dürfte ihm vertraut gewesen sein. Dabei würde einerseits eine unfruchtbare Rasse von *orcs* auch das Konzept der Sterilität des Bösen<sup>487</sup> untermauern: die Unfähigkeit, eigenes Leben zu zeugen als Preis für die Entsagung des Guten.



Abbildung 41: Ein typischer "Nicht-Tolkien"-Ork

Andererseits stellt sich dann aus dieser Sichtweise aber natürlich die Frage, warum die *orcs* immer noch nicht ausgestorben sind. Wenn sie selbst steril wären, müsste "der Schatten, der sie schuf" die Fähigkeit besitzen, sie immer wieder neu zu erschaffen - was er aber mutmaßlich nicht kann, weil er selbst unfruchtbar ist. So entsteht der Eindruck einer anscheinend rein männlichen Rasse, die sich wundersam und rasend vervielfältigt, ohne dafür geschlechtliche Vermehrung, soziale Verbände oder auch nur eine funktionierende Infrastruktur zu benötigen. Schulen für kleine Orks erscheinen in Mittelirden hauptsächlich deshalb so befremdlich, weil von Ork-Kindern selbst noch niemand gehört hat.

Bei solchen detaillierten Betrachtungen zeigt sich schnell, welche Punkte für Tolkien geringere Wichtigkeit besaßen: erstens untermauert die offensichtliche (wenn auch nur teilweise) Unfruchtbarkeit des Gegners seine feindselige Einstellung gegenüber dem Leben im Allgemeinen, und zweitens bleibt der Grund für den unerschöpflichen "Vorrat" an *orcs*, den Sauron trotzdem in die Schlacht wirft, genauso mysteriös wie alle Geschöpfe des Dunklen: Es ist offensichtlich, dass ein schwer einschätzbarer Feind sehr viel leichter Angst und Schrecken verbreiten kann als ein Gegner, den man genau kennt.

Somit wird hier eine Lücke in Tolkiens Sekundärwelt durch die Umsetzung zum Rollenspiel plausibel geschlossen: Im Gegensatz zum Buch kann sich das Regelwerk keine allzu großen blinden Flecke in der Beschreibung von im Spiel auftauchenden Kreaturen erlauben, und so wurden Tolkiens *orcs* kurzerhand mit weiblichen *counterparts* versorgt<sup>488</sup>.

487 vgl. dazu Gasque, Thomas J.: "**Tolkien: The Monster and the Critters**", in: Isaac (1968), p.159: "...the bad are associated with barrenness and are hostile to growing things."

488 Fenlon (1989), p.88.

Insgesamt muss man zu den Orks sagen, dass sie zum Standardmonster schlechthin avanciert sind: Abwandlungen dieser grausamen und streitsüchtigen, gleichzeitig aber meist feigen Kreaturen finden sich heute überall in der *fantasy*-Welt. Sie gehören zur Grundausstattung in den meisten mittelalterlich-magischen Settings. Dabei haben sich vor allem rote Augen, grüne Haut und überdimensionale Hauer als sehr beliebt erwiesen (siehe *Abbildung 41*). Besonders in Spielen, von denen *D&D* (bzw. *AD&D*), *DSA*, *Magic: The Gathering* (siehe *Abbildung 42*), *Ultima* und *The Bard's Tale* nur die wichtigsten sind, geben sie die prototypischen Gegner, das Fußvolk des Bösen ab. Dabei findet sich sogar Tolkiens Doppeldeutigkeit von *goblins* und *orcs* in vielen heutigen Spielen wieder<sup>489</sup>, wo beide ebenfalls zur gleichen "Familie" gehören, aber *goblins* meist kleiner sind. Einer der Hauptgründe für diese Popularität dürfte wohl in ihrer halbtierischen Natur liegen: es scheint ethisch weit weniger bedenklich, einen Ork zu töten als einen Menschen, wie böse dieser auch sein mag.



Abbildung 42: Ein typischer Ork (MtG)

### 3.4.6 - Ents

Die **Ents** oder Baumhirten wurden nach Tolkien auf Bitten der Vala *Yavanna* (*Aulës* Frau) von Ilúvatar zum Schutz der *Olvar* (d.h. Pflanzen, insbesondere Bäume) vor den Bewohnern Mittelirdes geschaffen<sup>490</sup>. Sie stellen eine Mischform zwischen Bäumen und humanoiden Lebensformen dar. Dabei hat Tolkien das Bild bestimmter Feenwesen, die Bäume nur *bewohnen*, bewusst ausgegrenzt und dem Baum ein eigenes Leben gegeben: so sind die Ents, genau wie Orks, vollständig körperliche Wesen. Die Herkunft ihres Namens vom angelsächsischen Wort für "Riese" unterstreicht dies<sup>491</sup>. Im Gegensatz zu *orcs* und anderen nicht ganz menschlichen Kreaturen wird hier aber explizit auf geschlechtliche Fortpflanzung verwiesen: So sind die *Entwives* vor geraumer Zeit spurlos verschwunden, und es wird darauf hingewiesen, dass die *Ents* damit keine Chance auf Nachwuchs mehr haben. Tolkien selbst weist auch hier auf ungeklärte Verhältnisse hin<sup>492</sup> und schließt sich den Spekulationen seiner Leser über das Schicksal der *Ent*-Frauen an, ganz so als ob er darüber nicht mehr wüßte<sup>493</sup>.

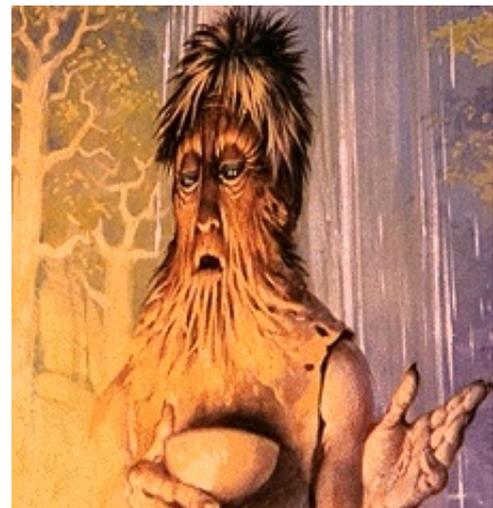


Abbildung 43: Treebeard (Fangorn)

Zwar berichtet Tolkien selbst, die Ents nicht bewusst "erfunden" zu haben (vielmehr habe sich das Konzept unbewusst in die Geschichte "eingeschlichen"<sup>494</sup>), aber hauptsächlich verdanken die Ents ihre Existenz sicherlich seiner Vorliebe für Bäume<sup>495</sup>. Im Nachhinein bewertet er sie sogar als

489 z.B. *AD&D* (Beach 1995: "Goblin"), *DSA* (Johann 1996, p.20+32) und *Magic: the Gathering* (Garfield 1993-1999), aber auch *The Bard's Tale* (Cranford 1985-88) und andere.

490 *Silmarillion* pp.52-53.

491 Shippey, T.A.: "Creation from Philology in the [LotR]", in: Salu (1979), p.294.

492 *Letters*, #144, p.179.

493 vgl. dazu Tolkien FAQ: Loos (1999) "G 2) What became of the Entwives?" <http://godzilla.eecs.berkeley.edu/rolozo/> (20. Juni 1999).

494 Fußnote in *Letters*, #163, pp.211-212.

495 Kocher (1972), p.108.



Abbildung 44: Treebeard in MERP

Ergebnis seiner Unzufriedenheit mit Shakespeares *Birnam Wood*, der in "Macbeth" gegen *Dunsinane Hill* marschiert. So sagt Tolkien selbst dazu: "*I longed to devise a setting in which trees might really march to war.*"<sup>496</sup> Auch ihre Umsetzung als geschlechtliche Wesen hat er bewusst eingeführt, vermutlich um die Ents und Entwives mit ihren Bäumen als eine Art Familie darzustellen<sup>497</sup> (s.o.). Damit sind sie eindeutig seine genuine Schöpfung. Besonders in der Ausmodellierung dieses Konzepts wird seine Eigenständigkeit deutlich: So beschreibt er nicht nur die Ents selbst, sondern auch noch eine Übergangsform zwischen Baum und Ent: die *Huorns* sind schon so "*tree-ish*", dass sie nur noch äußerst selten in Bewegung geraten<sup>498</sup>. Auch *Old Man Willow* scheint ein Huorn zu sein und zeigt deutlich nicht-"baumische" Fähigkeiten: So verfügt er über eine mächtige Magie, mit der er näherkommende Wesen wie die Hobbits in den Schlaf versetzen kann. Tom Bombadil nennt ihn folgerichtig einen "*mighty singer*"<sup>499</sup>.

In jedem Fall ist es das Hauptmerkmal von Ents und Huorns, dass sie die Bäume behüten, welche sich selbst nicht gegen die Äxte und Sägen der *Kelvar* wehren können. Ein solches Konzept scheint ebenfalls keinerlei Vorbild in der Sagenwelt zu finden. Natürlich muss man auch dort vorsichtig sein, keinen Baum zu fällen, der von einer Elfe bewohnt wird. Die eventuelle Rache solcher Feen ist aber nicht als Vergeltung für das Leben des Baumes zu verstehen, sondern für die Zerstörung ihres Wohnsitzes.



Abbildung 45: Treefolk (MtG)

Diese eindeutig körperlichen Baumwesen haben ihren Einfluss auf die *fantasy*-Welt geltend gemacht: so tauchen z.B. sie als "Treefolk" in *Magic: the Gathering* auf (siehe Abbildung 45). Speziell die *Treants* in AD&D<sup>500</sup> (die eindeutig Ents *sind*) und natürlich die Baumhirten in *RoleMaster*<sup>501</sup> (die aus MERP übernommen wurden) demonstrieren deutlich das beschützende Element der Ents; in DSA findet man mit den *Waldschraten* eine Riesen-Art, die ebenfalls Bäume vor Holzfällern schützt und sogar "*borkige Haut*" und "*Haare wie frisches Laub*"<sup>502</sup> hat. Entferntere Abwandlungen, denen dieser beschützende Aspekt fehlt (und damit mehr an die Börsartigkeit des *Old Man Willow* erinnern), finden sich in Kreaturen wie einem Baummonster in *Dungeon Master II*<sup>503</sup> und dem *Quickwood* in AD&D<sup>504</sup>. Generell zeigen solche "*entischen*" Wesen meist Ähnlichkeiten mit Riesen, deren Stärke, Größe, Robustheit und Langsamkeit hier noch deutlicher hervortritt.

496 Fußnote in **Letters**, #163, pp.211-212.

497 vgl. dazu: Fußnote in **Letters**, #163, pp.211-212.

498 **LotR II**, p.211.

499 **LotR I** p.174.

500 **Beach** (1995), "*Treants*".

501 **Charlton** (1997), p.114.

502 **Johann** (1996), p.243.

503 "**Dungeon Master II**" [Computerspiel für *Amiga*, *Atari ST* und *MS-DOS*], *FTL / Interplay* 1994.

504 **Beach** (1995), "*Plant, Intelligent: Quickwood*".

## 3.4.7 - Trolls

Die **Trolls** (*Trolle*) in Mittelirdes sind - genau wie Orks - ebenfalls von Morgoth "erschaffen" worden, aber auch hier wieder nicht als wirkliche Schöpfung, sondern als Veränderung etwas bereits Existierenden, in diesem Falle von Ents. So sagt *Treebeard* zu Merry und Pippin:

*"But Trolls are only counterfeits, made by the Enemy [i.e. Morgoth] in the Great Darkness, in a mockery of Ents, as Orcs were of Elves."*<sup>505</sup>

Abgesehen davon bedient sich Tolkien auch hier aus den "*folk tales of Northern Men*"<sup>506</sup>. Dort zeigen Trolle Charakteristika von Riesen (besonders ihr Hunger auf menschliches Fleisch bis hin zum Kannibalismus) ebenso wie Kennzeichen von Erdelementarwesen<sup>507</sup>. Ihre Empfindlichkeit gegen Sonnenlicht ist von Tolkien zwar nur übernommen (vermutlich besonders deshalb, weil sie gut zu den den anderen böartigen Wesen Mittelirdes, den Orks, passt), aber doch konkretisiert worden<sup>508</sup>. So ist die Versteinigung von Trolle bei Tageslicht in der neueren Literatur z.T. an Tolkien angelehnt. Dass dieses Konzept eines "Standard-Trolls" breite Anerkennung findet, zeigt sich besonders in Parodien wie "*Bored of the Rings*", wo Trolle sich durch das Tragen von Sonnenbrillen tagsüber ungehindert bewegen können<sup>509</sup>, oder in Pratchetts Scheibenwelt, wo versteinerte Trolle bei Sonnenuntergang wieder "auftauen" und lebendig werden<sup>510</sup>.



Abbildung 46: **Troll** in MERP (*Olog*)

Gasque weist darauf hin, dass Trolle in der nordischen Folklore eine "*larger manifestation of the dwarf family*"<sup>511</sup> sind. Betrachtet man dazu die versteinerten Trolle im **Hobbit** in Verbindung mit dem elbischen Glauben, die Zwerge würden nach ihrem Tod wieder zu dem Stein, aus dem Aulë sie schuf<sup>512</sup>, mag man diese alte Definition fast für den **LotR** übernehmen. In jedem Fall wird aber auch hier wieder deutlich, wie in überlieferten Mythen die Konzepte von unterschiedlichsten Fabelwesen ineinander verschwimmen. Tolkien hat damit auch für Trolle eine relativ verbindliche Definition geschaffen, die heute breite Gültigkeit besitzt. Selbst in *EarthDawn*, wo dieses Konzept in zwei verschiedene Rassen (*Trolls* und *Obsidimen*) aufgeteilt und die Lichtempfindlichkeit sogar umgekehrt worden ist<sup>513</sup>, finden sich trotzdem alle relevanten Kriterien von Tolkiens Trolle wieder<sup>514</sup>.

505 **LotR II**, p.107.

506 **Tyler** (1979), p.584.

507 **Clute** (1997), p.965.

508 vgl. die drei Trolle im **Hobbit**, die bei Tagesanbruch versteinern. **Dixon** (1992), p.23.

509 **Beard** (1993), p.52: "...several trolls wearing sunglasses..."

510 **Clute** (1997), p.965.

511 **Gasque**, Thomas J.: "**Tolkien: The Monster and the Critters**", in: **Isaacs** (1968), p.159.

512 **Silmarillion**, p.51.

513 So fallen *Obsidimen* bei Entzug von Sonnenlicht in eine Art Winterschlaf und wachen unter freiem Himmel wieder auf. **Laubenstein** (1997) "5. Major Races of Barsaive: Obsidimen".

514 **Laubenstein** (1997) "5. Major Races of Barsaive".

Natürlich weist Tolkien selbst auch hier darauf hin, dass die Herkunft seiner Trolle nicht endgültig geklärt werden kann<sup>515</sup>. Die Umsetzung in MERP dagegen schafft klare Verhältnisse und macht deutlich, dass sie von Morgoth definitiv aus gefangenen Ents gezüchtet wurden. Weiterhin wird darauf verwiesen, wie Sauron sich aus Trollen seine *Olog-hai*<sup>516</sup> (siehe *Abbildung 46*) züchtete. Dabei sind die bei Tolkien auftauchenden Steinrolle zu einer - für Rollenspiele völlig normalen -



Abbildung 47: Troll in EarthDawn

Vielfalt ausgearbeitet worden<sup>517</sup>: So trifft man hier z.B. auch Wald- und Schneetrolle an. In AD&D gehören verschiedenste Troll-Arten ebenso zur Standardbesetzung<sup>518</sup>. Auch wenn hier die Namensgebungen verschwimmen, so findet man doch selbst in DSA zusätzlich zu Trollen<sup>519</sup> auch *Oger* wieder<sup>520</sup>, welche die Stärke, die geringe Intelligenz, die Gefräßigkeit und Lichtempfindlichkeit von Trollen aufweisen. Alles in Allem ist hier Tolkiens Einfluss nicht allzu bestimmend, wenn auch trotzdem spürbar. Besonders Trolle zeigen aber so viele Überschneidungen mit Riesen, Ogern, Troglodyten, Titanen und anderen *nursery story*-Schrecken, dass jeder Autor gerne ein paar Modifikationen einfließen lässt, um seine ganz eigene Art von Troll zu erschaffen: So zeigen die gehörnten Trolle in *EarthDawn* sogar äußerliche Ähnlichkeiten mit Satyren (siehe *Abbildung 47*).

## 3.5 - Charaktere

Generell kann festgehalten werden, dass Tolkiens Beschreibungen äußerst sparsam gehalten sind; er verlässt sich damit sehr auf die Vorstellungskraft seiner Leser. Da meist nur besondere Kennzeichen beschrieben werden, ist der Leser darauf angewiesen, den Rest nach der Vorstellung eines prototypischen Menschen zu ergänzen. Fast scheint es, als zitiere Tolkien als *Sub-creator* das alttestamentarische Prinzip, man dürfe sich kein Bild [von seinem Gott] machen: So vermittelt er oft derart schwammige Vorstellungen von seinen Figuren, dass das Bedürfnis der Leser nach optischer Wahrnehmbarkeit selten befriedigt werden kann. Wie oben gesehen, resultieren daraus grafische Konzepte, gegen die sich Tolkien selbst deutlich verwahrt hätte. Offenbar war es dem Autoren hier selbst gar nicht so wichtig, bildliche Darstellungen seiner Schöpfungen präzisieren zu können: Indem er aus der Perspektive seines linguistischen und literarischen Hintergrundwissens den Kenntnisstand der meisten Leser überfordert oder sogar ignoriert, kommt es aber immer wieder zu Auslegungen seiner Figuren, gegen die Tolkien - leicht beleidigt - Einspruch erhebt<sup>521</sup>.

Nur so kann erklärt werden, warum sogar akademische Rezensenten einige seiner Kreaturen völlig missverstehen: So spricht Reilly z.B. von "*flying Ringwraiths*"<sup>522</sup>, wobei aus dem **LotR** eindeutig hervorgeht, dass die Ringgeister auf *fell beasts* reiten, weil sie selbst nicht fliegen können.

515 **Letters**, #153, p.191.

516 **LotR III**, p.521.

517 **Fenlon** (1989), p.102.

518 **Beach** (1995) "Troll".

519 **Johann** (1996), p.36.

520 **Kiesow** (1992), p.63.

521 vgl. dazu seine Bewertung der Umsetzung einiger seiner Figuren in: **Letters**, #210, pp.270-277. Trotz aller berechtigter Beanstandungen kommen hier doch Fehlinterpretationen zu Tage, die auf zu sparsame Beschreibungen Tolkiens zurückgehen.

522 **Reilly**, Robert J.: "Tolkien and the Fairy Story", in: **Isaacs** (1968), p.132.

Spätestens bei der Beschreibung des *Mount Doom* als "*the volcano where it [the One Ring] was found*"<sup>523</sup>, wird deutlich, dass (hier entweder ein grober Tippfehler vorliegt oder) Reilly einen zentralen Punkt der Erzählung völlig falsch versteht: Selbstverständlich muss es heißen: "*where it was forged*". Dass es sich hier um keinen Einzelfall handelt, zeigt Zimbardos Verständnis von Tolkiens *Elves*: getreu ihres literarischen Verständnisses zitiert sie brav die keltische Definition von Elfen<sup>524</sup>, indem sie z.B. sagt: "*The elves*<sup>525</sup> [...] *hover in trees and they are conceived as an aura, a halo...* [etc.]"<sup>526</sup>, "*...the elves are refined almost to essence, [...] float above the earth [sic!]*"<sup>527</sup>. Die *Körperlichkeit* von Tolkiens Elben übersieht sie dabei völlig. Als weiteres Beispiel kann hier Pettys völlig überzogene Beschreibung von Galadriel als "*goddess*"<sup>528</sup> dienen. Angesichts solcher Missverständnisse verwundert es wenig, wenn die Allgemeinheit der Leser ähnlich verwirrt ist über die Natur und das Äußere von Tolkiens Kreaturen: in den Fangemeinden werden Fragen der äußeren Erscheinung leidenschaftlich diskutiert, und Mutmaßungen über spitze Ohren der Elben (*siehe p.54*) sind nur ein Beispiel dafür.

Im Folgenden sollen daher einige ausgewählte Charaktere aus Tolkiens Werk genauer untersucht werden. Dabei muss bedacht werden, dass Figuren wie Gandalf oder Frodo natürlich nur in expliziten Tolkien-Produkten auftauchen: Erstens sind sie an Mittelerde und zweitens an das Copyright von *Tolkien Enterprises* gebunden. Im Gegensatz zu Hobbits, Orks und Trollen, die auch in anderen Systemen auftauchen, konzentriert sich dieses Kapitel also auf direkte Umsetzungen, von denen MERP die wichtigste ist. Dabei wird sich zeigen, dass in vielen Punkten die Autoren von Spielsystemen wesentlich bessere Beobachter sind als die o.g. Rezensenten, weil sie eine genauere Zielsetzung verfolgen, nämlich die möglichst originalgetreue Abbildung der Figuren aus Mittelerde.

### 3.5.1 - Gandalf

Zu Tolkiens Lebzeiten war Gandalfs<sup>529</sup> Herkunft noch ein Rätsel und wohlgehütetes Geheimnis. Erst mit der posthumen Veröffentlichung des **Silmarillion** stellte sich heraus, dass er einer der Maiar sein muss. Mittels der Verbindung von zwei völlig getrennten Textstellen lässt sich der erste - und bis zu den **Tales** auch der einzige - Nachweis innerhalb von Tolkiens Werk führen, dass der "graue Pilger" ein direkter Abgesandter der Valar ist:

**LotR** [Faramir zitiert Gandalf mit:] "*Olórin I was in my youth in the West that is forgotten*"<sup>530</sup>

**Silmarillion**: "*Wisest of the Maiar was Olórin.*"<sup>531</sup>

Auch hier gründen sich die Erkenntnisse über die Herkunft einer Figur eher auf Hinweise und Aussagen von Dritten als auf verlässliche Zusagen des Erzählers selbst. Erst in den **Tales** taucht dann endlich ein verbindliches Kapitel zu den *Istari* (Wizards) auf, aus dem eindeutig hervorgeht, dass die fünf Magier, zu denen auch Saruman und Radagast gehören, Botschafter der Valar aus

523 Reilly, Robert J.: "**Tolkien and the Fairy Story**", in: Isaacs (1968), p.132.

524 Clute (1997), p.316: [keltische Elfen]: "...creatures of light and air..."

525 man beachte die Kleinschreibung von "elves"!

526 Zimbardo, Rose A.: "**Moral Vision in the [LotR]**", in: Isaacs (1968), pp.101-102.

527 Zimbardo, Rose A.: "**Moral Vision in the [LotR]**", in: Isaacs (1968), p.104.

528 Petty (1979), p.53.

529 Beschreibung: **LotR I**, p.44.

530 **LotR II**, p.347.

531 **Silmarillion**, p.34.

Aman sind<sup>532</sup>. Und obwohl auch dort immer noch relativierende Zweifel zu finden sind<sup>533</sup>, ob sie damit automatisch zu den Ainur gehören, bestand für MERP natürlich die Notwendigkeit, sich festzulegen. Von daher findet man dort (und in METW) keinerlei Zweifel daran, dass die *Wizards* Maiar sind. Die konsequente Anwendung von Tolkiens Weltordnung lässt im Übrigen angesichts der "Beweislage" auch gar keine andere Folgerung zu.

Da aber nur anhand des **LotR** Gandalfs Natur noch sehr geheimnisumwittert war, ließ Tolkien sich *außerhalb* seines Werkes zur Klarstellung immerhin dazu bewegen, Gandalf in bekannte Muster einzuordnen: "...he [Tolkien] said, *unhesitatingly*, 'Gandalf is an angel'<sup>534</sup>. Zur Präzisierung spricht er auch von "*guardian Angels*"<sup>535</sup>. Daraus wird deutlich, warum Gandalf außer seiner Helferrolle keinerlei eigene Interessen zu verfolgen scheint. Außerdem macht Tolkien an einigen Stellen sehr deutlich, dass Gandalf kein sterblicher Mensch ist, besonders mit seinem Schicksal in *Moria* nach dem Kampf gegen den Balrog.

Gerade an dieser Stelle wird aber das Problem des *secondary belief* deutlich: In dem Bestreben, Gandalfs ungeahnte Stärke zu demonstrieren, lässt Tolkien ihn ganze 10 Tage lang<sup>536</sup> [!] tief unter der Erde, "*where time is not counted*"<sup>537</sup>, mit dem Balrog kämpfen - und das Ganze auch noch unter Wasser. Für manchen Leser mag der Autor hier den Bogen überspannt haben, so dass die Glaubwürdigkeit der Erzählung darunter leidet. Die Konsequenz wäre dann, den *secondary belief* an das Niveau eines Märchens anzupassen - was die Ernsthaftigkeit des Epos wiederum beeinträchtigen würde. Gerade diese sensible Stelle wird in "*Bored of the Rings*" daher erbarmungslos demontiert, indem Gandalfs *Alter Ego* Goodgulf sich um einen Bericht herumdrückt, indem er einige offensichtliche Lügengeschichten aufischt und andere Stellen kommentarlos überspringt:

"»You have not yet told us how you survived the clutches of the ballhog, lived through the flames, recovered from the fall into the boiling pit, and escaped the bloodthirsty narcs to find us here!« [...] [they] gathered around the radiant sage to hear the tale of his miraculous, impossible salvation. »Well,« began Goodgulf, »once out of the pit...« [Kapitelende]"<sup>538</sup>

Bei allem Respekt für das Original wird hier doch sehr deutlich, wie die Parodie Schwachstellen der Vorlage aufgreift, um sie durch Überspitzung hervorzuheben. Betrachtet man nun MERP als Vergleich, so stellt man fest, dass Tolkiens Schilderung auch innerhalb von Mittelirden nicht als realistisch gewertet werden kann. Passagen wie Gandalfs Kampf gegen den Balrog entziehen sich der Logik der Sekundärwelt insofern, als dass sie sehr stark den Willen des Autors erkennen lassen: Gandalf ist dazu bestimmt, aus dieser Konfrontation geläutert hervorzugehen, und dieses Schicksal ist als höhere Gewalt zu verstehen.

Ebenso wie bei den *Hobbits* ist an Gandalf also seine Entwicklung im **LotR** erkennbar: Besonders durch sein Opfer in *Moria* wächst er über sein altes Ich hinaus. War er anfangs Saruman noch unterlegen, so steigt er in MERP von Stufe 80 (*der Graue*) nach 120 (*der Weiße*) auf und überrundet damit den gefallenen *Wizard* (Stufe 100)<sup>539</sup>, um dessen Platz als Oberster des Ordens einzunehmen.

532 **Tales**, "4/II: *The Istari*", pp.502-518.

533 So verweist Christopher Tolkien mit einem vorsichtigen "*It appears indeed [...] that the Istari were Maiar*" auf die zwangsläufige Schlussfolgerung. **Tales (Notes)**, p.519.

534 **Fuller**, Edmund: "**The Lord of the Hobbits: J.R.R. Tolkien**", in: **Isaacs** (1968), p.35.

535 **Letters**, #131, p.159.

536 **LotR III** Appendix B, p.469: vom 15. bis zum 25. Januar 3019 des Dritten Zeitalters kämpft Gandalf mit dem Balrog.

537 **LotR II**, p.128.

538 **Beard** (1993), p.99.

539 **Fenlon** (1993), p.91.

Darüber hinaus weist Fenlon sehr richtig auf die Zuordnung der *Istari* zu ihren "vorgesetzten" Valar hin<sup>540</sup>: Saruman als Bote Aulës<sup>541</sup> weist die technische Begabung seines Mentors auf, der er (genau wie Sauron) aber verfällt. Gandalf dagegen wird von Manwë gesandt und teilt nicht nur dessen Qualitäten, sondern auch seine Schwäche, verstelltes Böses zu erkennen: So wie Manwë sich von Melkors geheuchelter Reue täuschen lässt<sup>542</sup>, erkennt Gandalf Sarumans Abfall vom Auftrag der Valar viel zu spät, so dass dieser ihn sogar gefangen nehmen kann<sup>543</sup>, ohne dass Gandalf etwas geahnt hätte. Hier zeigt sich, wie genau und gewissenhaft die Autoren von MERP Tolkiens Text begegnen. Im Falle von Radagast wird sogar darauf verwiesen, dass er mit seinen verbündeten Tieren (vor allem Vögeln) eine Art Spionagenetz organisiert habe und seine Aufklärung dafür verantwortlich sei, dass die großen Adler so oft genau im richtigen Moment dort erschienen, wo sie gebraucht wurden<sup>544</sup>. Eine solche Auslegung scheint mir keine Überdehnung des Textes, und Tolkien hätte sie vermutlich auch nicht abgestritten.

### 3.5.2 - Gollum

Bei Gollum (Sméagol)<sup>545</sup> wird der Vergleich mit anderen Hobbits interessant - denn dass auch er ein Hobbit war, geht eindeutig aus Gandalfs Bericht hervor:

*"I can't believe that Gollum was connected with hobbits, however distantly," said Frodo with some heat. "What an abominable notion!" "It is true all the same," replied Gandalf."*<sup>546</sup>

Auch wenn Gandalfs vorsichtige Formulierung "*I guess they were of hobbit-kind*"<sup>547</sup> bei einigen Lesern Zweifel über Gollums Herkunft bewirkt hat, so hat Tolkiens selbst dazu bemerkt, dass Gandalfs Urteil hier maßgeblich ist<sup>548</sup>. Aber selbst wenn er sich dem Rätselraten seiner Leser anschließt und Mutmaßungen abwägt, wie die Unstimmigkeiten der "Überlieferung" zu erklären seien<sup>549</sup>, muss hier deutlich darauf hingewiesen werden, dass uneingeschränkt integere Vaterfiguren wie Gandalf dem Erzähler auch als direktes Sprachrohr dienen, um Hintergrundinformationen in die Geschichte einfließen zu lassen, ohne sich einer auktorialen Perspektive bedienen zu müssen. Natürlich ist die sich daraus ergebende Restunsicherheit<sup>550</sup> voll und ganz beabsichtigt; wir können hier aber davon ausgehen, dass Tolkien



Abbildung 48: Frodo und Sam fangen **Gollum**

540 Fenlon (1993), p.80.

541 Tales, p.508. *Curumo* ist einer der anderen Namen Sarumans. Vgl. auch: Index der Tales, p.551.

542 Silmarillion, p.76.

543 LotR I, p.341.

544 Fenlon (1993), p.86.

545 Beschreibung: LotR I, p.31.

546 LotR I, p.82.

547 LotR I, p.80. (meine Unterstreichung)

548 Letters, #214, pp.289-290.

549 Letters, #214: A.C. Nunn hatte darauf verwiesen, dass Sméagol zum Geburtstag von Déagol ein Geschenk erhalten hatte, bei den Shire-Hobbits aber die Gäste der Geburtstagsfeier beschenkt werden.

550 Sogar die eigentlich autoritative Eintragung "*Déagol the Stoor*" im Appendix B des LotR III, p.461 wird von Tolkien selbst wieder als Geschichtsschreibung *innerhalb* von Mittel Erde betrachtet und damit in ihrer Gültigkeit stark relativiert.

selbst Sméagol eindeutig als Hobbit konzipiert hatte<sup>551</sup> - so erweist es sich als folgerichtig, dass Gollum in MERP als Hobbit, wenn auch aufgrund seiner Transformation zusätzlich als "Ghoul"<sup>552</sup>, aufgeführt wird.

Berücksichtigt man dann Gollums (für einen Hobbit) enormes Alter von knapp 600 Jahren<sup>553</sup>, so wird deutlich, wie er in der langen Zeit trotz wenig Abwechslung doch in einigen Punkten große Erfahrung gesammelt hat: so schafft er es, der Gemeinschaft des Rings fast unbemerkt durch Moria zu folgen (und dabei auch noch den Orks und dem Balrog aus dem Weg zu gehen). In MERP wird er daher mit Stufe 15 höher angegeben als die erfahrensten Hobbits<sup>554</sup>. Zwar kann er sich besonders gut in der Dunkelheit verbergen, aber seine Unterlegenheit gegenüber höherstufigen Menschen- und Elbenkriegerern oder Gandalf zeigt sich in seinen mehrfachen Gefangennahmen.

### 3.5.3 - Galadriel



Abbildung 49:  
Galadriel von Alan Lee

Betrachtet man die bildlichen Darstellungen der Elbenkönigin, so ergibt sich eine merkwürdige Zweischneidigkeit: einige Illustratoren unterstreichen die völlige Abwesenheit von Sexualität im **LotR** und stellen Galadriel fast ohne weibliche Attribute dar (Abbildung 49), andere dagegen gestalten sie als Idealbild menschlicher Schönheit mit ausgeprägten weiblichen Formen (Abbildung 50). Diese Diskrepanz ist aber bereits in Tolkiens Text angelegt: Denn er beschreibt die *Elves* (und besonders natürlich ihre Könige und Königinnen) zwar stets als außerordentlich schön, aber die Aura, die seine Elben umgibt, weist auf eine ganz andere Form von Ästhetik hin, als sie für Menschen gilt. So beschreibt er Galadriel und Celeborn mit:



Abbildung 50: Galadriel  
von Angus McBride

*"Very tall they were, and the Lady no less than the Lord; and they were grave and beautiful [...] but no sign of age was upon them, unless it were the depths of their eyes [...], the wells of deep memory."*<sup>555</sup>

Diese für Menschen schwer nachvollziehbare Verknüpfung von jugendlicher Schönheit einerseits und Weisheit des hohen Alters<sup>556</sup> (in MERP: Level 90<sup>557</sup>) andererseits führt bei Tolkien zu einem merkwürdig asexuellen Mischkonzept<sup>558</sup>. Ein solche schlecht visualisierbare Vorstellung führt

551 vgl. hierzu **Presson**, Craig: "Was Gollum a hobbit?": Die Antwort lautet hier "Yes, beyond all doubt." in: "**Tolkien FAQ**", <http://godzilla.eecs.berkeley.edu/rolozo/> (20. Juni 1999).

552 **Day** (1993), p.106.

553 Der Ring wurde 2463 von Déagol gefunden, und Gollums Ende am *Mount Doom* war erst im Jahre 3019 der gleichen Zeitrechnung: **LotR III**, p.461+472.

554 **Fenlon** (1989), p.16.

555 **LotR I**, p.460.

556 Galadriel wurde noch vor dem Exodus der Noldor in Valinor geboren (**Silmarillion**, p.71.) und ist damit am Ende des 3. Zeitalters über **6500** [sic] Jahre alt. (**LotR III** Anhänge: 2.Zeitalter - 3441 Jahre, 3.Zeitalter - 3019 Jahre)

557 **Fenlon** (1986), p.77.

558 Dass diese Verbindung aber nicht grundsätzlich unmöglich ist, zeigt z.B. die Figur der *Jadzia Dax* in der SF-TV-

notwendigerweise zu widersprüchlichen Darstellungen, da nach menschlichem Ermessen jugendliche Schönheit und sexuelle Attraktivität nicht voneinander zu trennen sind. So strahlt Lees Galadriel (*Abbildung 49*) zwar eine gewisse spirituelle Unberührbarkeit aus, wird aber genau deshalb nicht als außerordentlich schön empfunden. McBrides Elbenkönigin (*Abbildung 50*) wirkt dagegen zwar sehr viel attraktiver, vermittelt aber dadurch eine Körperlichkeit, die eher menschlich als *elvish* anmutet. Gerade hier beweist sich, wie menschenähnlich Tolkien seine Elben beschrieben hat und wie wenig sie von der ätherischen Unnahbarkeit ihrer traditionellen Märchen-Verwandten haben.

In METW verschafft Galadriel dem Spieler einen Kartenvorteil<sup>559</sup>, was ihrer seherischen Begabung<sup>560</sup> entspricht - eine Fähigkeit, die sie mit Elrond, Círdan und anderen teilt. Dabei ist sie eine seltene Karte, die aufgrund ihres hohen Spielwertes Marktwerte um die \$10 erreichte<sup>561</sup>. Besonders verglichen mit Celeborn (der ihr laut Tolkien eigentlich ebenbürtig ist) verzerrt sich hier das Bild. Bei genauer Betrachtung zeigt sich allerdings, dass auch im **LotR** Celeborn keine eigene Wichtigkeit besitzt außer dass er zu Galadriel gehört: Sie ist diejenige, die der Gemeinschaft des Rings wesentlich hilft (denn sie ist selbst Ringträgerin), und so geht sie folgerichtig auch *ohne* ihren Ehemann nach Valinor zurück. Was aus Celeborn wird, erfährt der Leser in diesem Zusammenhang nicht. So wird die Elbenkönigin auch an anderer Stelle mit "*Galadriel was more far-sighted in this than Celeborn*"<sup>562</sup> gegenüber ihrem Mann aufgewertet. Alles in Allem ist Celeborn genau wie Goldberry (*siehe Fußnote auf p.40*) kein eigenständiger Charakter, sondern dient nur der Aufwertung seiner Partnerin. Insofern ist es nicht unangemessen, dass er in METW nur eine *ungewöhnliche*, aber keine *seltene* Karte ist wie Galadriel. Und genau wie bei Tolkien nützt er dem Spieler vor allem im Zusammenhang mit ihr<sup>563</sup>, alleine ist er lediglich ein durchschnittlicher Charakter.

### 3.5.4 - Tom Bombadil

Tom Bombadil<sup>564</sup> ist eine Anomalie: Es erscheint unmöglich, ihn in Tolkiens Völker oder Fauna einzuordnen. Nur anhand des **LotR** erweist er sich in der Tat als "*unclassifiable other than as some primal nature spirit*"<sup>565</sup>, "*a kind of archetypal 'vegetation god'*"<sup>566</sup> oder "*apparently some kind of nature god*"<sup>567</sup>. Will man also keine Ausnahme machen (und ihn auch nicht als Inkarnation Ilúvatars einordnen<sup>568</sup>), ist man gezwungen, ihn - unter Zuhilfenahme des **Silmarillion** - als einen der Maiar einzustufen<sup>569</sup>. Toms Resistenz gegen den Einen Ring weist auf große Kräfte hin: So kann er ihn

---

Serie "*Star Trek - Deep Space Nine*" [**Berman** (1993-1999)], weil hier der Aspekt der Sexualität nicht ausgeklammert wird.

559 Kartentext (Auszug): "*When Galadriel is at Lorien, her controlling player may keep one more card than normal in his hand.*"

560 vgl. **LotR I**, pp.458: "*The Mirror of Galadriel*".

561 **InQuest** #39, Juli'98, p.109, **Kartefakt** #13, Jan'98, p.80.

562 **Tales**, p.303.

563 **Charlton** (1996), p.86.

564 Beschreibung: **LotR I**, p.166.

565 **Fuller**, Edmund: "**Lord of the Hobbits: J.R.R. Tolkien**", in: **Isaacs** (1968), p.23.

566 **Reilly**, Robert J.: "**Tolkien and the Fairy Story**", in: **Isaacs** (1968), p.131.

567 **Gasque**, Thomas J.: "**Tolkien: The Monster and the Critters**", in: **Isaacs** (1968), p.156.

568 Nicht viel spricht für eine solche Vermutung, aber trotzdem wird sie - z.B. im **Tolkien FAQ** - diskutiert: **Loos** (1999) "**G 1) Who or what was Tom Bombadil?**" Tolkien selbst hat das natürlich abgelehnt: **Letters**, #153, pp.191-192.

569 **Day** (1993), p.225: [über Tom]: "...*Maia master of the forest...*" und "...*probably a Maia spirit...*".

aufsetzen, ohne dabei zu unsichtbar zu werden, ebenso wie er Frodo noch sieht, wenn dieser den Ring trägt<sup>570</sup>. Seine eigene Aussage schließt ihn deutlich aus den irdischen Wesen Mittelirdes aus:

*"Eldest, that's what I am. Mark my words, my friends: Tom was here before the river and the trees; Tom remembers the first raindrop and the first acorn. He made paths before the Big People, and saw the little People arriving. [...] When the Elves passed westward, Tom was here already, before the seas were bent."*<sup>571</sup>

Hargrove geht sogar so weit, Tom mit dem Vala Aulë gleichzusetzen<sup>572</sup>; und obwohl er dafür detaillierte Belege anführen kann, sehe ich keine Notwendigkeit, eine so drastische (und problematische) Interpretation vorzunehmen. Denn unter den Ainur sind nur die Valar alle mit Namen bekannt - die Maiar dagegen nicht<sup>573</sup>. Betrachtet man dann die Maiar, die sich unerkant z.B. als *Istari* oder große Adler<sup>574</sup> in Mittelirden aufhalten, drängt sich die Frage auf, wie viele weitere sich in anderen Formen - *inkognito* - unter die Völker Endors gemischt haben.

So ist MERP dieser (am weitesten anerkannten) Interpretation gefolgt und hat Tom und Goldberry folgerichtig als Maiar aufgelistet<sup>575</sup>. Die Probleme, die sich aus dieser Sicht ergeben, sind dabei weit geringer als die Schlüssigkeit des Konzepts: Als "*eldest*" kann Tom nur einer der Ainur sein, denn vor der Modellierung Mittelirdes waren diese und Ilúvatar die einzigen Wesen in Tolkiens Universum - insofern ist Shippeys These vom "*one-of-a-kind*"-Wesen selbstverständlich abzulehnen<sup>576</sup>. Auch Toms Aussage, er habe "*Pfade geschaffen*", entspricht genau der Tätigkeit der Ainur, die Arda für die Ankunft der Kinder Ilúvatars herrichteten. Was hier am problematischsten erscheint, ist Toms eingeschränkte Bewegungsfreiheit (seine Bindung an den Alten Wald) und seine offenkundige Sorglosigkeit gegenüber der Bedrohung durch Sauron, was ihn geradezu verantwortungslos erscheinen lässt. An diesem Punkt wird besonders ein Vergleich mit Aulë oder Ilúvatar aber noch problematischer: Wie könnten diese eine solche *laissez-faire*-Haltung gegenüber ihrer Schöpfung<sup>577</sup> zeigen? Weit weniger Schwierigkeiten bringt dagegen eine Sicht von Tom als Maia: Am Beispiel Sarumans kann man gut belegen, wie anfällig die geringeren Ainur<sup>578</sup> für die Verlockungen und Beschwerlichkeiten einer körperlichen Existenz in Mittelirden sind. Sogar Radagast wird der Vorwurf gemacht, in seinem Auftrag versagt zu haben: Während er sich zwar intensiv und sorgend um die Tiere kümmert, hat er dabei doch seine eigentliche Aufgabe, die freien Völker im Kampf gegen Sauron zu unterstützen, aus den Augen verloren<sup>579</sup>. So wird in den *Tales* darauf hingewiesen, welche Schwierigkeiten für die Maiar das Annehmen einer körperlichen Hülle mit sich bringt:

*"[the Istari were] ...clad in bodies as of Men, real and not feigned, but subject to the fears and pains and weariness of earth, able to hunger and thirst and be slain..."*<sup>580</sup>

570 *LotR I*, p.183.

571 *LotR I*, pp.180-181.

572 Hargrove, Gene: "**Who is Tom Bombadil?**" <http://www.cas.unt.edu/~hargrove/bombadil.html> (20. Juni 1999).

573 *Silmarillion*, p.33: "*Of the Maiar* [...] *Their number is not known.*"

574 *Silmarillion*, p.45: "*Spirits in the shape of hawks and eagles...*" (meine Unterstreichung).

575 *Fenlon* (1993), p.61+71.

576 zitiert nach *Tolkien FAQ: Loos* (1999) "*G 1) Who or what was Tom Bombadil?*"

577 Man darf hier nicht vergessen, dass Aulë als Schöpfer der *Dwarves* eine ganz besondere Verantwortung für die Kreaturen Mittelirdes trägt.

578 *Silmarillion*, p.33: "*Of the Maiar* [...] *of the same order as the Valar but of less degree.*"

579 *Tales*, p.505 und *Charlton* (1996), p.8: "*Radagast 'went native'*".

580 *Tales*, p.503.

MERP hat diese Schwächung der Macht der Ainur in Verbindung mit einem sterblichen Körper konsequent aufgegriffen<sup>581</sup>:

*"Tom's spirit is tied to its fana [i.e. physical body] and, like the Balrogs and fallen Wizards, he has lost the ability to shun his form. [...] his powers are but a faint suggestion of his original incarnation."*<sup>582</sup>

Diese Interpretation erklärt die Einschränkung seines Wirkungsbereiches auf den Alten Wald. Er hat sich in seiner körperlichen Form so stark an diese Umgebung gebunden, dass er sie nicht mehr verlassen kann - oder will: Natürlich kann man auch darauf verweisen, dass Tom gar kein Verlangen habe, außerhalb seines Waldes zu wirken und aus freien Stücken darauf verzichte. So oder so kann man ihn - genau wie Radagast - dann aber als "*Maia 'gone native'*"<sup>583</sup> bezeichnen. Damit fiel auch ein neues Licht auf seine unbekümmerte Einstellung gegenüber dem Unheil Saurons: durch seine jahrtausendelange Fürsorge für den Wald hat er den Blick für die Welt außerhalb seines "Reiches" vollständig verloren.

Bei all diesen Betrachtungen darf man natürlich Toms Alter als fiktionale Figur nicht vergessen: Er existierte schon lange vor dem **Hobbit** und ist später in den **LotR** integriert worden. Dabei macht sein Ursprung als Puppe seines Sohnes Michael<sup>584</sup> deutlich, warum er im **LotR** so fehl am Platz wirkt: Tom Bombadil ist als lustiger Geselle für Kindergedichte entstanden und passt damit wesentlich besser in den Erzählstil des **Hobbit**. Dennoch hatte Tolkien das Bedürfnis, ihn zu einem Abenteuer entlang des Weges für die Hobbits zu machen, um einige Aspekte einzuflechten, die nur Tom und Goldberry so verkörpern<sup>585</sup> - z.B. ihr Aufgehen in der Natur, die sie pflegen. Trotzdem entsteht dabei aber ein Bruch im Lesefluss, der den *secondary belief* ernsthaft stört: Toms Status als Anomalie und seine unvorbereitete Einfügung erzeugen bei vielen Lesern den Eindruck einer "*technical failure*"<sup>586</sup>, die den Erzählstil relativ abrupt auf die Ebene des **Hobbit** und wieder zurück verschiebt. So rettet Tolkien sich - mehr schlecht als recht - mit dem Verweis auf Toms mysteriöse Natur, indem er sagt:

*"And even in a mythical Age there must be some enigmas, as there always are. Tom Bombadil is one (intentionally)."*<sup>587</sup>

So oder so hätte Tolkien eine Einstufung Toms als Maia sicherlich nicht selbst propagiert, ihr aber vermutlich auch nicht widersprochen - denn schließlich erfüllt Tom eine Schutzengel-Funktion, die Gandalfs Rolle in einigen Aspekten sehr ähnelt. Man muss dabei bedenken, dass das **Silmarillion** erst nach seinem Tod veröffentlicht wurde - er selbst war also noch nicht in der Pflicht, diesen Teil seiner Fiktion mit dem **LotR** zu harmonisieren. In Anbetracht der Tatsache, dass Tom überhaupt so gut mit den Maiar des **Silmarillion** zu vereinbaren ist, wäre Tolkien wahrscheinlich heilfroh gewesen, dass er sich nicht in wesentlich größere Widersprüche verstrickt hat, als er sich entschloss, eine Figur aus Kindergeschichten in eine geradezu epische Erzählung einzuflechten.

581 So wird Gandalf, der ein Maia der 240. Stufe ist, in seiner körperlichen Form als 80-stufiger Charakter behandelt, in Kämpfen sogar nur als Stufe 40: **Fenlon** (1993) p.77.

582 **Fenlon** (1993), p.71.

583 **Foster**, Robert: "The Complete Guide [to Tolkien]" p.496, zitiert nach: **Hargrove**, Gene: "Who is Tom Bombadil?" <http://www.cas.unt.edu/~hargrove/bombadil.html> (20. Juni 1999).

584 **Carpenter** (1991), p.186.

585 **Letters**, #153, p.192.

586 **Gasque**, Thomas J.: "Tolkien: The Monster and the Critters", in: **Isaacs** (1968), p.154.

587 **Letters**, #144, p.174.

## 3.5.5 - Morgoth

**Morgoth** (urspr. *Melkor*) war der gefallene Vala, Ursprung alles Bösen. Die biblische Analogie zum gefallenen Engel (Luzifer)<sup>588</sup> ist nicht zu übersehen. Dabei ist wichtig, darauf hinzuweisen, welche Motivation dafür ausschlaggebend war: Zwar war es seine Insubordination, die ihn zum Abtrünnigen machte, aber am Anfang seines Konflikts mit Ilúvatar und den Valar stand seine Selbstständigkeit. Er war der erste der Ainur, der jemals einen eigenen Gedanken entwickelte und versuchte, diesen umzusetzen<sup>589</sup>. Aus dem Widerstand, auf den er damit traf, entstand seine Opposition, die sich daraufhin zum Selbstzweck entwickelte. So war es zwar von Anfang an Egoismus, sich selbst zu exponieren<sup>590</sup>, der Melkor motivierte, dieser ging aber auf ein Geltungsbedürfnis zurück, das Ilúvatar nicht befriedigen konnte. Indem Melkor nicht nur der mächtigste aller Valar, sondern auch der einzige war, der Fähigkeiten aus allen Teilbereichen in sich vereinte, musste er zwangsläufig versuchen, eine eigenständige Schöpfung zu realisieren:



Abbildung 51: **Morgoth** im Duell gegen Fingolfin

*"He had gone often alone into the void places seeking the Imperishable Flame; for desire grew hot within him to bring into Being things of his own, [...] and he was impatient of its emptiness. [...] But being alone he had begun to conceive thoughts of his own unlike those of his brethren."*<sup>591</sup>

Dabei ist der entscheidende Unterschied zwischen Melkor und Aulë (der gleichermaßen den Wunsch nach "Kindern" verspürte und mit der Erschaffung der Zwerge auch umsetzte), dass Melkor durch seine Ausgrenzung aus der Gemeinschaft der Valar seine Gefühle verbergen musste und aus Neid heraus einen Besitzwillen entwickelte, der ihn für immer unfähig zur Schaffung freier Wesen machte. Aus diesem unerfüllten Wunsch nach einer eigenen Schöpfung entwickelte sich dann sein Wille, zu beherrschen (und später zu unterwerfen): *"...and he wished himself to have subjects and servants, and to be called Lord, and to be master over other wills"*<sup>592</sup>. So könnte man ihn als Ordnungsfanatiker beschreiben, wenn er anfangs noch den Wunsch äußerte, die Elemente zu zähmen, um Arda bewohnbar zu machen: *"he desired to [...] order all things for the good of the Children of Ilúvatar, controlling the turmoils of the heat and the cold..."*<sup>593</sup>.

Einerseits kann man Tolkien anhand dieser Version vom Ursprung des Bösen natürlich vorhalten, durch das Verfechten von Autorität<sup>594</sup> bestehende Herrschaftsverhältnisse zu stützen und eine gewisse Obrigkeitshörigkeit zu vertreten. Andererseits sind solche marxistischen Interpretationen

588 vgl. auch Nitzsche (1979), p.133.

589 Melkor wob als einziger ein eigenes Thema in die Musik der Ainur: *Silmarillion*, p.16.

590 *Silmarillion*, p.16: *"...he sought [...] to increase the power and glory of the part assigned to himself."*

591 *Silmarillion*, p.16.

592 *Silmarillion*, p.19.

593 *Silmarillion*, p.19.

594 *Silmarillion*, p.76: *"...for those who will defend authority against rebellion must not themselves rebel."*



Abbildung 52: Morgoth in MERP

innerhalb des Werkes nicht besonders brauchbar, um die Natur des Bösen zu ergründen. Somit lässt sich festhalten, dass nicht einmal Morgoth, der "dunkle Feind", von Anfang an "böse" war, sondern von ähnlichen Wünschen beseelt wurde wie Ilúvatar und die Valar. Es ist bemerkenswert, dass diese differenzierte Sicht in MERP konsequent aufgegriffen wird: "*The Black Enemy's most fundamental desire, of course, is to create life*"<sup>595</sup>. Besonders für ein Spielsystem würde es sich anbieten, den Teufel, den Morgoth darstellt, als Essenz des Bösen zu beschreiben, ohne ihm lobenswerte Absichten zugute zu halten. Fenlon weist sogar sehr richtig darauf hin, dass Melkor als fünfzehnter der Valar, welche in 7 männliche und 7 weibliche aufgeteilt waren, von Anfang an einen instabilen Faktor darstellte<sup>596</sup>: Um so mehr dadurch, dass er keine spezifische Begabung besaß wie jedes seiner Geschwister, sondern von allen Bereichen gleich viel verstand, wurde es ihm unmöglich, eine Nische in den Zuständigkeitsbereichen zu finden, wie sie die 14 anderen Valar einnahmen. In einer Position, die seinen Fähigkeiten entsprochen hätte, wäre er in der Tat der König der Valar gewesen. Da diese übergeordnete Stellung aber Ilúvatar vorbehalten war, ist es durchaus berechtigt, seine

Rebellion als vorprogrammiert zu bezeichnen. In diesem Punkt zeigt sich, wie genau sich die Autoren von MERP mit Tolkiens Werk befasst haben, um den Spielern ein möglichst differenziertes Bild Mittelirdes vermitteln zu können.

Betrachtet man nun die bildlichen Darstellungen dieses dunklen Herrschers, fällt als Erstes wieder auf, dass Tolkien keinerlei brauchbare Angaben über dessen Aussehen macht. Der Leser bekommt Morgoths *fana* lediglich als "*tall and terrible*"<sup>597</sup> (siehe p.67) beschrieben. So ist es eine schwierige, wenn nicht gar undankbare Aufgabe, eine Darstellung des *Black Enemy* zu konzipieren. Wie an Abbildung 51 und Abbildung 52 zu erkennen ist, reicht das Spektrum von mumienartig verdorrten bis zu affenähnlichen Gesichtern (Sogar die unpräzise Beschreibung seiner Waffe<sup>598</sup> taucht hier in zwei verschiedenen Interpretationen auf: einmal als Hammer, einmal als Morgenstern<sup>599</sup>). Vergleicht man damit die Darstellung des christlichen Teufels in Horror und *fantasy*, so fällt auf, dass hier eine ähnliche Problematik der Unbeschreiblichkeit auftaucht: Um dies zu umgehen, wird Satan in Horror-Spielfilmen meist als Inkarnation in einen menschlicher Körper<sup>600</sup> dargestellt, während nur einige *fantasy*-Filme auf das Bild des pferdefüßigen und gehörnten Dämons zurückgreifen<sup>601</sup>. Die Implikationen sind deutlich: Indem man dem Bösen eine konkrete Form gibt, macht man es erfahrbar und verringert damit seine Macht, Angst zu verbreiten.

595 Fenlon (1993), p.93.

596 Fenlon (1993), p.92.

597 *Silmarillion*, p.86.

598 *Silmarillion*, p.400: "*The great mace of Morgoth, [...] called the Hammer of the Underworld.*" (meine Unterstreichung)

599 *Gron*d als Hammer: Ted Nasmith's "*Morgoth and the High King of Noldor*", Download am 19. Juni 1999 von: <http://www.geocities.com/~varkhan/linksfran.html>

*Gron*d als Morgenstern: Kent Burles' "*Duel between Fingolfin and Morgoth*", in: Fenlon (1993), p.15.

600 vgl. Buddecke, Wolfram: "*Der Teufel im phantastischen Film*", in: Buddecke (1987), pp.55-77.

601 so geschehen im Film "*Legend*" von Ridley Scott.

Innerhalb von MERP braucht ein Spieler aber auch nicht unbedingt eine bildliche Darstellung, um Angst um seinen Charakter zu bekommen, wenn er Morgoth begegnen sollte: Als mächtigster der Valar ist Morgoth seinem Bruder Manwë mit Level 500 ebenbürtig und in den meisten anderen Attributen sogar überlegen<sup>602</sup>. Sein Offensivbonus von 666 ist nicht nur angemessen hoch<sup>603</sup>, sondern verweist natürlich auch zusätzlich auf seine satanische Natur<sup>604</sup>. Trotzdem wird hierbei nicht versäumt, Tulkas als Bezwinger Melkors mit der doppelten körperlichen Stärke auszustatten<sup>605</sup>. In jedem Fall wäre ein sterblicher Krieger angemessen chancenlos gegen den Fürsten der Unterwelt. Selbst hochstufige Elbenkönige wie Fingolfin<sup>606</sup> hätten - genau wie Tolkien es beschrieb<sup>607</sup> - bestenfalls die Chance, Morgoth ein paar Kratzer beizubringen, bevor sie ihm unterliegen.

### 3.5.6 - Gefallene Maiar

Nach der Verbannung Morgoths in die zeitlose Leere durch die Valar nach dem Krieg des Zorns am Ende des ersten Zeitalters<sup>608</sup> trat **Sauron**, sein mächtigster Diener<sup>609</sup>, dessen Nachfolge an. Der spätere Herr der Ringe war einer der Maiar, der sich außer in seiner geringeren Stärke durch nichts von seinem Herrn unterschied: so ist auch er "*unmistakably a satanic figure, [...] one of the fallen angelic host*"<sup>610</sup>. Ebenso wie sein Mentor hat auch Sauron seine eigenen Kreaturen gezüchtet<sup>611</sup>, Intrigen gesponnen und Freundschaft vorgetäuscht, Mittelerde mit Krieg und Verwüstung überzogen und machtvolle Artefakte geschaffen - in seinem Fall vor allem den Einen Ring. Dabei hat er so viel von seiner eigenen Persönlichkeit in den Ring investiert, dass er damit einen Teil seiner Kraft in ihn übertragen hat<sup>612</sup>. Diese enge Verbindung erklärt, warum die Zerstörung des Rings am Mount Doom den sofortigen "Tod" (d.h. die Vernichtung der sterblichen Form) Saurons bewirkt<sup>613</sup>. In MERP ist dies sehr angemessen dadurch umgesetzt worden, dass Sauron selbst bei der Schaffung des Rings die Hälfte seiner Level verlor (von 240 auf 120), solange er aber in dessen Besitz ist, gewinnt er damit 50% an Macht (Level 360)<sup>614</sup>. Insgesamt wird auch Saurons Charakter in MERP sehr sorgfältig beleuchtet, wie alleine schon die rundweg gelungene



Abbildung 53: Ein **Balrog** von John Howe

602 **Fenlon** (1993), p.94.

603 im Vergleich dazu hat ein durchschnittlicher menschlicher Krieger im MERP einen OB von ca. 120-150. **Fenlon** (1987), pp.47-77.

604 **666** = *the number of the beast*. vgl: **Brewer** (1993), p.901.

605 **Fenlon** (1993), p.41.

606 Level 135 in MERP. **Fenlon** (1986), p.76.

607 **Silmarillion**, p.185.

608 **Silmarillion**, p.307.

609 **Silmarillion**, p.39.

610 **Fuller**, Edmund: "**Lord of the Hobbits: J.R.R. Tolkien**", in: **Isaacs** (1968), p.24.

611 teilweise sogar mit größerem Erfolg, wie die Unempfindlichkeit der *Uruk-hai* und *Olog-hai* gegen Tageslicht belegt (*siehe auch p.46*).

612 **Silmarillion**, p.346: "*And much of the strength and will of Sauron passed into that One Ring*".

613 **LotR III**, p.273.

614 **Fenlon** (1993), p.116.

Zusammenfassung der mit ihm verbundenen Ereignisse durch mehrere Zeitalter zeigt<sup>615</sup>. Eine solche Übersichtlichkeit bieten Tolkiens Originaltexte aufgrund ihrer hohen Fragmentierung nicht.



Abbildung 54: Ein **Balrog** (MERP)

Die **Balrogs** sind Feuergeister. Wie Sauron gehören sie zu den *Maiar*, und genau wie er wurden auch sie zu Morgoths Dienern<sup>616</sup>. Als Unsterbliche nutzte sie der dunkle Herrscher als Feldherren, die Armeen von Orks gegen die freien Völker Mittelirdes in den Kampf führten<sup>617</sup>. Waren sie in den Kriegen des ersten Zeitalters noch zahlreich vertreten, so wurden die meisten bei der Zerstörung von Morgoths Festung *Angband* im Krieg des Zorns vernichtet. Einige wenige konnten jedoch fliehen<sup>618</sup>, wie zum Beispiel der Balrog, der später in *Moria* als *Durin's Bane* auftauchte und von Gandalf bezwungen wurde.

Betrachtet man die grafischen Darstellungen von Balrogs (*Abbildung 53, Abbildung 54*), so fällt vor allem auf, dass sie oft mit 2 oder sogar 4 Hörnern dargestellt werden<sup>619</sup>, obwohl bei Tolkien keinerlei Hinweise auf Hörner zu finden sind: So beschreibt er lediglich die flammende Form, die Flügel, die Peitsche und das Schwert des Balrog:

"...it was like a great shadow, in the middle of which was a dark form, of man-shape maybe, yet greater; [...] The flames roared up to greet it, and wreathed about it; [...] In its right hand was a blade like a stabbing tongue of fire; in its left it held a whip of many thongs."<sup>620</sup>

"Fire came from its nostrils. [...], and its wings were spread from wall to wall"<sup>621</sup>

Abgesehen von der allgemeinen Größe und Form erfährt der Leser nur wenig über das genaue Erscheinungsbild des Balrog, um so mehr, da der Hinweis auf seine riesigen Flügel erst eine ganze Seite *nach* der ersten Beschreibung auftaucht. So ist verständlich, dass für eine bildliche Darstellung viele Elemente ergänzt werden müssen, und natürlich wird dabei auf bekannte Muster zurückgegriffen.

So ist offensichtlich, dass die Illustratoren sich hier an das biblische Bild des gehörnten Satan anlehnen: Besonders die Assoziation der Balrogs mit Feuer prädestiniert sie für solche Darstellungen - ebenso wie ihre Rolle als hohe Vertreter des Bösen. Sogar die Neuverfilmung des **LotR** von Peter Jackson scheint die gehörnte Variante zu favorisieren<sup>622</sup>.

615 Fenlon (1993), pp.97-102.

616 *Silmarillion*, p.39.

617 z.B. Gothmog, der *high-captain of Angband*. *Silmarillion*, p.400.

618 *Silmarillion*, p.303: "The Balrogs were destroyed, save some few that fled and hid themselves in caverns inaccessible at the roots of the earth."

619 vgl. auch Fenlon (1986), p.34; Fenlon (1993), p.106, 112 & 115.

620 *LotR I*, p.428.

621 *LotR I*, p.429.

622 vgl. <http://ringbearer.org/tolkienpics.html> (30. Juni 1999) und <http://www.lordoftherings.net/> (14. Juli 1999).

## 3.5.7 - Ungoliant

Ungoliant - in ihrer äußeren Erscheinung eine riesige Spinne - ist ein spirituelles Wesen, dessen Herkunft ungeklärt bleibt: So beschreibt Tolkien sie als nicht irdisch:

*"...some have said that in ages long before she descended from the darkness that lies about Arda, [...] and that in the beginning she was one of those that he [Melkor] corrupted to his service."*<sup>623</sup>

Die Verwirrung um ihre Einordnung ist dementsprechend groß: Tyler bezeichnet sie gar als *"entity of the Outer Darkness, called into being by Melkor"*<sup>624</sup>. Dies suggeriert aber, dass Melkor sie erschaffen habe, was grundsätzlich falsch ist. Aus der Logik von Tolkiens göttlicher Hierarchie ergibt sich vielmehr, dass auch sie eine der Maiar sein muss, denn außerhalb von Arda haben nur Ainur und Ilúvatar selbst Bestand. Außerdem verweist er hier darauf, dass sie "verdorben" wurde, also nicht von Anfang an böse war. Das deckt sich eindeutig mit der Darstellung von Melkor als Ursprung alles Bösen<sup>625</sup>.

Trotzdem wurde die Natur Ungoliant's in der ersten Auflage von MERP noch als ungewiss eingestuft<sup>626</sup>. Es gibt durchaus Gründe für ein solches Vorgehen: in der Beschreibung des gemeinsamen Angriffes von Melkor und Ungoliant auf die lichtpendenden Bäume der Valar<sup>627</sup> kommt es nach dem Raub der Silmaril zum Streit zwischen den beiden Dieben um die Beute. Als Melkor die Herausgabe der Silmaril verweigert, beginnt Ungoliant, ihn einzuspinnen und zu strangulieren<sup>628</sup>. Während ihre Macht durch den Konsum der Edelsteine, des Taus aus Vardas Brunnen und des Harzes der Lichtbäume drastisch angewachsen ist, hat Melkor zu diesem Zeitpunkt viel von seinen Kräften verausgabt. So kommt es, dass der mächtigste aller Valar sich nur mit der Hilfe seiner Diener (Balrogs aus Angband) aus dem Netz Ungoliant's befreien kann. Offensichtlich führte die Betrachtung dieser Textstelle dazu, dass Ungoliant in der zweiten Auflage von MERP sogar explizit als "Spirit of the Void" *außerhalb* der Ainur<sup>629</sup> bezeichnet wird. Anscheinend wurde es als sehr unwahrscheinlich eingestuft, dass eine niedere Maia der mächtigsten der Valar bezwingen könnte. Um dem Rechnung zu tragen, wurde Ungoliant kurzerhand aus den Ainur ausgegliedert, um so ihre Macht über Melkor plausibel erscheinen zu lassen. Außerdem wurde ihre Beschreibung konsequenterweise aufgeteilt in ihren Zustand vor und nach dem Angriff, der ihre Macht deutlich steigerte: So sind ihre Werte nach dem Leeren von Vardas Brunnen ca. 10% - 20% höher<sup>630</sup>, um mit Melkor konkurrieren zu können. Mit Level 500 und einem Offensivbonus von 520 würde sie das Bild der in MERP beschriebenen Maiar empfindlich stören<sup>631</sup>.

Trotzdem wirft eine solche Interpretation große Schwierigkeiten auf: so würde das Konzept eines böseartigen Geistes, der einfach aus der Leere kommt und damit ganz offensichtlich *nicht* Bestandteil von Erus Schöpfung ist, das ganze Weltbild von Tolkiens Sekundärwelt aus den Angeln heben - ganz abgesehen von dem deutlichen Hinweis darauf, dass auch Ungoliant nicht von Anfang an böse war, sondern von Melkor in Versuchung geführt wurde (der als alleiniger Ursprung alles Bösen

623 **Silmarillion**, p. 85.

624 **Tyler** (1979). (meine Unterstreichung)

625 **Silmarillion**, p.409: "*Melkor The Quenya name for the great rebellious Vala, the beginning of evil...*".

626 **Fenlon** (1986), p.102: "*Her [Ungoliant's] relationship to the Ainur was unknown...*".

627 **Silmarillion**, p.88.

628 **Silmarillion**, p.94.

629 **Fenlon** (1993), p.117.

630 **Fenlon** (1986), p.103.

631 **Fenlon** (1993), p.118.

gilt<sup>632</sup>) - wenngleich sie sich später auch von ihm lossagte<sup>633</sup>. Leider lassen sich aber tatsächlich Textstellen finden, in denen Tolkien selbst solche Thesen untermauert: So verweist Gandalf in dem Bericht über seinen Kampf mit dem Balrog von Moria auf die Herkunft der unterirdischen Gänge, durch die er seinen Gegner verfolgte:

*"Far, far below the deepest delvings of the Dwarves, the world is gnawed by nameless things. Even Sauron knows them not. They are older than he."*<sup>634</sup>

Nach der Logik des **Silmarillion** ist das schlechterdings unmöglich: die Ainur (und damit auch Sauron) existierten bereits vor der Schaffung von Arda, und außer ihnen und Eru gab es nur die Leere. Hier zeigt sich die gelegentliche Inkonsistenz von Tolkiens Werk aufgrund der Chronologie der einzelnen Teile: So wurde diese Passage des **LotR** vermutlich vor der genauen Ausarbeitung der Götterwelt Ardas geschrieben. Abgesehen davon ist die Schaffung einer vollständig plausiblen Sekundärwelt auch so gut wie unmöglich, und Imperfektionen gehören zur Fiktionalität genauso wie zu allen anderen menschlichen Werken<sup>635</sup>. Nicht zuletzt deshalb hat Tolkien so oft betont, dass nicht alle Schicksale Mittelerdes bekannt sind: Während man ihm einerseits vorhalten könnte, sich hinter der Rolle des Historikers zu verstecken, um Ungereimtheiten seines Werkes zu vertuschen, kann man diese Haltung aber auch als angemessen bewerten, um die fiktionale Welt realistischer erscheinen zu lassen. Wenn man also trotz alledem versucht, eine eindeutige Einordnung Ungoliants vorzunehmen, so erscheint es mir dennoch zwingend, sie als Maia einzustufen. Bei der Klassifizierung von anderen unklaren Charakteren ist MERP wesentlich konsequenter gestaltet worden - z.B. in Bezug auf Tom Bombadil (*siehe p.77*), der als Figur noch wesentlich widersprüchlicher ist und trotzdem sehr angemessen in das Regelwerk von MERP integriert wurde.

Weiterhin ist an Ungoliant interessant, dass alle irdischen Spinnen Mittelerdes auf sie zurückzugehen scheinen, denn außer in Verbindung mit den Riesenspinnen Endors (z.B. *Shelob* in Mordor und die Spinnen im Mirkwood (**Hobbit**)<sup>636</sup>) werden "normale" Spinnen nie erwähnt. Damit ist eine ganze Gruppe natürlich auftretender Tiere eindeutig dem Bösen zugeordnet worden (*siehe p.38*).

## 3.6 - Kämpfe

In dieser Sektion werde ich die Umsetzung des MERP-Regelwerkes auf Authentizität im Sinne der Vorlage überprüfen. Zu diesem Zweck stelle ich zwei von Tolkien geschilderte Kämpfe im Rollenspiel nach: Éowyn und Merry gegen den Lord der Nazgûl<sup>637</sup> sowie Sam gegen Shelob<sup>638</sup>. Besonders in diesen beiden Extremsituationen wird deutlich werden, inwiefern hier nicht nur Schwächen des Rollenspiels, sondern auch der Buchvorlage hervortreten. Dabei sind alle Prozentangaben für Wahrscheinlichkeiten natürlich nur als Annäherungen zu verstehen, denn auch das Regelwerk eines Rollenspiels wie MERP lässt in seiner Komplexität an vielen Stellen unterschiedliche Interpretationen offen, so dass ich mich bemüht habe, diese Unsicherheiten im Sinne von Tolkiens Text auszulegen.

632 vgl. Day (1993), p.153: "...all evil in Arda found its beginning with him [Melkor]."

633 **Silmarillion**, p.85: "But she had disowned her Master, desiring to be mistress of her own lust..."

634 **LotR II**, p.128.

635 dazu Tolkien selbst: "...inevitably my world is highly imperfect even on its own plane nor made wholly coherent..."  
**Letters**, #153 p.191

636 **LotR II**, p.418.

637 **LotR III**, pp. 136-138.

638 **LotR II**, pp.423-426.

### 3.6.1 - Éowyn

Die Nichte König *Théodens* erschlug in der Schlacht um Minas Tirith den Ersten der Ringgeister (*Lord of the Nazgûl*). Dabei gelang ihr dies nicht unbedingt, weil sie eine unbesiegbare Kriegerin wäre (was sie mit Stufe 8 - noch - nicht war<sup>639</sup>), sondern weil sie damit die Prophezeiung vom Ende des *Witch-King* erfüllte: Éowyn hatte sich als Mann verkleidet, um unerkannt gegen den Willen ihres Onkels<sup>640</sup> mit in die Schlacht zu ziehen. Als Théoden vom obersten *Ringwraith* erschlagen wird, konfrontiert sie diesen, indem sie die Herausgabe des toten Königs verlangt. Dem Nazgûl, den sie aufhalten will, war aber prophezeit worden: "...not by the hand of man will he fall"<sup>641</sup>, und so verhöhnt er sie nur mit den Worten:

[Nazgûl:] "*Hinder me? Thou fool. No living man may hinder me!*" [...]

[Éowyn:] "*But no living man am I! You look upon a woman.*"<sup>642</sup>

Erst zu diesem Zeitpunkt nimmt Éowyn ihren Helm ab und gibt sich als Frau zu erkennen. Dabei schöpft die Prophezeiung die Polysemie des Wortes "man" als *Mensch* einerseits, aber als *Mann* andererseits voll aus: so glaubt der *Witch-King*, kein "Mensch" könne ihm gefährlich werden. Die Ironie ist perfekt, als er dann von einer (Menschen-) *Frau* und einem (männlichen) *Hobbit* gefällt wird. Das Ausreizen der Formulierung bis an die Grenze zur Überdehnung erinnert zwangsläufig an die Prophezeiung, deren Verlockung Macbeths Ende heraufbeschwor:

*Macbeth*: "...I bear a charmed life, which must not yield  
to one of woman born."

*Macduff*: "Despair thy charm,  
And let the angel whom thou still hast served  
Tell thee Macduff was from his mother's womb  
Untimely ripped."<sup>643</sup>

Stellt man diesen Kampf einmal nach MERP-Regeln nach, so wird sehr deutlich, dass Éowyn auch auf die schicksalhafte Fügung angewiesen ist, um den *Witch-King* zu besiegen: So hat sie als Gegner zunächst das monströse geflügelte Reittier des Nazgûl zu überwinden (*Abbildung 55*): Laut Tolkien stößt das Tier von oben auf sie herab und wird mit dem ersten Schlag Éowyns sofort enthauptet. Da das *fell beast* die Initiative ergreift, müsste die Kriegerin zuerst der Attacke des Tieres ausweichen, bevor sie versuchen könnte, selbst zuzuschlagen. Wenn dies geschafft wäre, hätte sie eine Chance von lediglich 5%, um einen kritischen Treffer zu landen, der das Tier sofort töten oder wenigstens bis zum Ende des Kampfes bewusstlos schlagen würde. Im Anschluss hat der Nazgûl den nächsten Schlag: Tolkiens Leser haben Grund zum Zittern - der Herr der Ringgeister ist mit Stufe 60<sup>644</sup> ein übermächtiger Gegner für eine Normalsterbliche<sup>645</sup>. So hat Éowyn großes Glück, dass bei seinem Schlag nur ihr Schild und ihr Arm zerschmettert werden, denn der Nazgûl hat eine 85%ige Chance, wesentlich mehr Schaden anzurichten. Da sie trotzdem noch unter der Wucht des Schlages stürzt, kann sie nicht parieren, als der Ringgeist zum tödlichen Stoß ausholt.

639 Fenlon (1987), p.58. Wir müssen hier davon ausgehen, dass sie die Erfahrung, um in die 24. Stufe aufzusteigen, hauptsächlich im Kampf gegen den *Witch-King* gewonnen hat.

640 Théoden hatte sie als seine Stellvertreterin während seiner Abwesenheit bestimmt. *LotR II*, p.85.

641 *LotR III*, p.407.

642 *LotR II*, pp. 136-137.

643 Shakespeare (1988), p.998.

644 Fenlon (1987), p.98.

645 So macht Marion Zimmer Bradley deutlich: "*Éowyn and Merry face [...] an enemy far beyond their strength*". Bradley, Marion: "Men, Halflings, and Hero Worship", in: Isaacs (1968), p.114.

Jetzt kommt Merry ins Spiel: Er hat die lähmende Angst, welche die furchtbare Ausstrahlung des dunklen Reiters verursacht hat, abschütteln können, weil der Nazgûl durch Éowyns Einschreiten und die Erinnerung an die Prophezeiung abgelenkt ist. Nur so kann Merry sich aus seinem Bann lösen - seine Chancen stehen mit 80% sogar recht gut dafür<sup>646</sup>. Da er nun von hinten zuschlagen kann und der Ringgeist ihn nicht beachtet, erhält Merry einen beachtlichen Bonus auf diese Attacke. Trotzdem liegen seine Chancen, dem Nazgûl mit einem kritischen Treffer das Kniegelenk zu verletzen, nur bei 10 bis 20%. Wenn sich nun der Kampf bis hierhin schon problematisch ausnimmt, so wird der tödliche Streich gegen den *Witch-King* fast unmöglich: der Nazgûl ist bis auf den leichten Treffer von hinten bislang unversehrt und verliert lediglich für einen Moment die Initiative. Éowyns Chance, ihn mit einer nicht-magischen Waffe<sup>647</sup> überhaupt zu treffen, sind denkbar schlecht: mit nur 20% kann sie einen kritischen Treffer landen, und mit insgesamt nur *einem* Prozent wäre dieser Treffer dann sofort tödlich, so wie Tolkien es beschreibt - dass das ordinäre Breitschwert bei dem Schlag zersplittert, versteht sich sowohl in MERP als auch bei Tolkien von selbst. Interessanterweise bemüht sich sogar MERP selbst darum, diese offenkundige Diskrepanz, dass Éowyn eigentlich keine Chance gehabt hätte, plausibler erscheinen zu lassen: so wird darauf hingewiesen, dass der von Merry als Kurzschwert benutzte Dolch aus *Westerness*<sup>648</sup> eine besonders fatale Wirkung auf den *Witch-King* habe. Diese Waffe stammt nämlich in der Tat aus der gleichen Kultur wie der Mensch, welcher der *Ringwraith* selbst einmal war, bevor Sauron ihn versklavte. So argumentiert Fenlon hier mit "...*breaking the spell*..."<sup>649</sup>, was den Nazgûl ganz besonders verwundbar macht für den tödlichen Stoß.



Abbildung 55: Éowyn und der Nazgûl von A. McBride

Dabei ist zu erkennen, wie die Logik von MERP und dem **LotR** hier deutlich auseinanderläuft: So wird im Buch eine Situation beschrieben, in welcher der Nazgûl hinfällt und für eine Sekunde völlig handlungsunfähig ist. Nach dieser Beschreibung kann Éowyn ihn eigentlich gar nicht verfehlen: er kniet direkt vor ihr und kann für den Moment auch nicht ausweichen. In Rollenspielen (nicht nur in MERP) dagegen ist es üblich, dass ein Charakter in einer solchen Situation lediglich einen schweren Malus erhält - bzw. ein Angriff auf ihn wird mit Boni belohnt, was ihn einfacher zu treffen macht. Die Höhe solcher Modifikatoren bewirkt aber bei Weitem keine "Freistoß"-Situation, wie sie Tolkien suggeriert. Hier liegen die Gründe zunächst in Regelübersichtlichkeiten: Je mehr man versucht, komplexen Situationen gerecht zu werden, desto komplexer werden unweigerlich die Regeln des Spiels. Außerdem hat sich in Rollenspielen Einvernehmen darüber ergeben, dass hochstufige Charaktere auch dann noch sehr schwierig zu treffen sind, wenn sie schwerwiegende Mali erhalten: Sogar um einen schlafenden oder benommenen Gegner zu treffen, muss man immer noch würfeln, ob der Versuch gelingt. Daraus ergibt sich zwar eine leicht unlogisch erscheinende

646 Obwohl das MERP-Regelwerk leider keine Rettungswürfe gegen Angst kennt, lassen sich die furchteinflößenden Präsenzen großer Wesen wie Nazgûl oder Balrogs mit Magie simulieren. Merrys gute Chancen resultieren hier aus der hohen Resistenz gegen Leitmagie, die Hobbits in MERP genießen.

647 im Gegensatz zu Frodos "*Sting*", Gandalfs "*Glamdring*" etc. gibt Tolkien bei Éowyn keinerlei Hinweis darauf, dass sie im Besitz einer magischen Waffe ist - wir müssen also davon ausgehen, dass sie ein Standardschwert benutzt, wie es die anderen Soldaten auch tragen.

648 **LotR I**, p.199.

649 **Fenlon** (1987), p.102.

Stärke hochrangiger Charaktere, aber in erster Linie dient dies meistens dazu, um zu verhindern, dass ein "Stufe 40"-Krieger von einem "Stufe 1"-Spring-ins-Feld im Schlaf ermordet werden kann. Dabei wird argumentiert, dass ein wirklich erfahrener Kämpfer auch im Schlaf oder in Benommenheit schwer zu überraschen ist.

Und obwohl dies hier eine Diskrepanz zwischen Tolkiens Buch und dem Rollenspiel verursacht, findet sich sogar im Regelsystem von MERP ein Aspekt der Märchen-Logik von der ausgleichenden Gerechtigkeit wieder: Wer einen Charakter in langen Abenteuern mühsam zu einer starken und erfahrenen Figur "befördert" hat, möchte ihn nur ungerne an einen feigen Meuchelmörder verlieren. Und es spricht noch ein dritter Grund für die extrem schwere Bezwingbarkeit hoher Gegner: Feinde wie der Nazgûl *müssen* in Rollenspielen Furcht und Schrecken verbreiten, auch unter hochstufigen Kriegern. Könnte - etwas flapsig gesagt - jede dahergelaufene Nichte des Königs (wohlgemerkt ohne Kampferfahrung und ohne besondere Waffen) solche Gegner nur mit ihrem Zorn besiegen, verlöre das Spiel auf Dauer viel von seinem Reiz.



Abbildung 56: Éowyn und der Nazgûl von Ted Nasmith

Betrachtet man also den Verlauf dieses Kampfes und das Ergebnis, so muss man natürlich beachten, dass in dieser Auseinandersetzung in der Tat das Schicksal eingreift: Tolkien kann seine Leser nur um Éowyn bangen lassen, wenn ihre Chancen auch dementsprechend schlecht stehen. So ist es dann das Schicksal selbst (in Form des Autors), das dafür sorgt, dass Éowyn und Merry das unwahrscheinliche Glück, das sie in dieser Situation brauchen, auch bekommen. Der Kampf zeigt aber auch, dass die Umsetzung in das Rollenspielsystem durchaus gelungen ist: fast alle bei Tolkien wichtigen Aspekte finden ihre Entsprechung im Regelwerk. Denn genauso unwahrscheinlich, wie diese MERP-Sequenz sich ausnimmt, mag manchem Leser die Beschreibung Tolkiens anmuten: Eine Frau, die statt einer gründlichen Waffenausbildung nur ihren gerechten Zorn mit in die Schlacht bringt, erschlägt Saurons obersten Befehlshaber persönlich mit einem einzigen Streich. Auch ohne genaues Durchrechnen kann man sich hier unschwer ausmalen, dass Éowyn und Merry ein geradezu unglaubliches Glück haben, nicht nur siegreich zu sein, sondern auch noch mit dem Leben davon zu kommen: Auch wenn sie unter den Schwarzen Atem des Nazgûl fallen, können sie davon später von Aragorn geheilt werden - anstatt auf der Stelle zu sterben, wie es jedem anderen ergangen wäre, der den Leichtsinn besessen hätte, sich einem Ringgeist entgegenzustellen. Hier tritt das märchentypische Element der ausgleichenden Gerechtigkeit übergroß in Erscheinung. So ist die Überheblichkeit des finsternen Reiters, einen kleinen Halbling und eine menschliche Frau zu unterschätzen, sein Untergang, denn er verliert am Anfang wertvolle Zeit, weil er glaubt, außer Gefahr zu sein.

In METW erhält Éowyn somit zwar einen hohen Bonus gegen Nazgûl, ist aber ansonsten eher eine mittelmäßige Kriegerin<sup>650</sup>. Betrachtet man ihre unmilitärische Vorgeschichte und ihre pazifistische Wandlung zur Heilerin nach der Schlacht, ist dies auch völlig angemessen.

650 Charlton (1996), p.19.

## 3.6.2 - Sam

Noch unwahrscheinlicher als das Ende des Ersten Ringgeistes erscheint der Kampf Sam Gamgees gegen Shelob: Tolkien hat selbst deutlich gemacht, dass Sam hier eine Leistung vollbringt, die die größten Helden unter Menschenkriegeren nicht zuwege gebracht hätten<sup>651</sup>. So geht es ihm auch mehr um die Darstellung der ungeheuren Loyalität Sams<sup>652</sup> und der Fähigkeiten, die noch in ihm schlummern, als um ein "realistisches" Duell. Trotzdem muss auch dieser Kampf natürlich plausibel erscheinen, und das fängt wie bei allen großen Kreaturen damit an, dass der unterlegene Angreifer der furchterregenden Aura des Monsters widerstehen muss: Sam hat hier den Vorteil, dass er - rasend vor Wut - fast in Shelob hinein rennt, ohne Zeit zum Überlegen zu haben (*Abbildung 57*). So ist er schon dabei, auf ihre Beine einzuhaufen, als sie ihn eines Blickes würdigt und er die "*dreadful malice of her glance*"<sup>653</sup> zu spüren bekommt. Wie bei Merry (s.o.) habe ich auch hier diese Furcht mit Hilfe eines magischen Spruches simuliert. Aufgrund der hohen Magieresistenz von Hobbits in MERP hat Sam hier mit 60% realistische Chancen, nicht schreiend davonzulaufen oder wie angewurzelt stehen zu bleiben. Der Versuch, eine ihrer Klauen abzuhauen, so wie Tolkien es beschreibt, wäre in MERP zu 50% erfolgreich gewesen. Weiterhin hätte ein solcher Treffer Shelob für ca. 20 Sekunden benommen gemacht. Das hätte sein Manöver erleichtert, ungeschoren an ihrer Hauptwaffe - den Mundwerkzeugen - vorbei unter ihren Unterleib zu gelangen. Trotzdem sind seine Chancen, dabei eines ihrer Augen auszustechen, mit 10% relativ gering. An dieser Stelle wird das erste von mehreren Malen auf Shelobs nahezu unerträglichen Gestank hingewiesen. Da es auch hier keine direkte Entsprechung in MERP gibt, kann man Sams Ringen gegen die drohende Ohnmacht mit einer sehr leichten Vergiftung simulieren - und die wäre mit 90% Resistenz kein großes Problem für ihn, da Hobbits in MERP auch gegen Gift recht unempfindlich sind. Der oberflächliche Kratzer, den er ihr danach beibringt, ist mit 70% noch recht wahrscheinlich, worauf dann der kritische Treffer folgt: Shelob stößt ihren Unterleib auf Sam, um ihn unter sich zu begraben - während er mit beiden Händen seinen Elbendolch nach oben hält. Diese Situation ist sehr problematisch umzusetzen, weil die Wucht, mit der sich *Sting* in Shelobs Bauch bohrt, nicht auf Sams, sondern auf ihren eigenen Schlag zurückgeht. Um dies angemessen zu simulieren, habe ich Shelobs Angriff mit Sams Waffe auf sie selbst verrechnet, *bevor* Sam von ihrem Leib getroffen wird. Besonders da es hier kein kritischer Treffer sein muss, ist es mit 60% noch relativ wahrscheinlich, dass Sams Dolch ihre dicke lederartige Haut durchstößt - wichtig ist hier nicht, wirklichen Schaden anzurichten, sondern nur, empfindlichen Schmerz zu verursachen. Für den Fall, dass Sam abrutscht und der Stich misslingt, muss er einen Schlag von oben nehmen, den er auch in MERP nicht überleben würde (Bewusstlosigkeit wäre in dieser Situation schon gleichbedeutend mit Tod). Für den Fall



Abbildung 57: Sam Gamgee im Kampf mit Shelob, von John Howe

651 LotR II, p.424.

652 Bradley bezeichnet Sam gar als den eigentlichen Helden der Erzählung, weil er im Gegensatz zu Frodo niemals das Ziel (*the Quest*) aus den Augen verloren hat: "*Sam has achieved true maturity*". Bradley, Marion: "**Men, Halflings, and Hero Worship**", in: Isaacs (1968), p.124.

653 LotR II, p.423.

jedoch, dass der Schlag gelingt, hat Tolkien darauf geachtet, Shelob reflexartig aufspringen zu lassen, damit Sam nicht unter ihr zermalmt wird. Dabei wird auch in MERP explizit darauf hingewiesen, dass Shelob ein grundlegend feiges Wesen ist. Sie ist Widerstand und Schmerzen nicht gewohnt und reagiert daher sehr empfindlich darauf. Dementsprechend wäre es auch im Rollenspiel angebracht, sie zunächst flüchten zu lassen. Für einen Moment ist sie außer Reichweite und kann von Sam nicht weiter verletzt werden. Als sie sich dann auf einen tödlichen Sprung vorbereitet, hat Sam keine konventionellen Mittel mehr übrig. So fällt ihm erst jetzt die leuchtende Phiole ein, die Frodo von Galadriel in Lothlórien bekommen hat. Die verheerende Wirkung, die ihr Licht auf Shelobs verwundetes Auge hat, ist geradezu unwahrscheinlich, wenn man die Größe und Macht der Riesenspinne bedenkt; und trotzdem braucht man in MERP nicht einmal zu würfeln, (m.a.W. 100%) um zu Tolkiens Ergebnis zu kommen: Shelobs einzige Chance ist die Flucht. Zweifellos geht die Beschreibung der Phiole in MERP auf genau diese Textstelle zurück - und damit kann sie ihre Wirkung gar nicht verfehlen.

Besonders angesichts der unglaublichen Macht der Phiole stellt Tolkien hier die Kraft des Lichtes in den Vordergrund, aber auch der Zorn des Gerechten ist überdeutlich. So finden wir hier in der literarischen Vorlage vor allem wieder das märchen-hafte Konzept von Gut und Böse. Interessant ist dabei, dass Tolkien sich in seiner Begeisterung, einen kleinen Hobbit eine dämonische Riesenspinne in die Flucht schlagen zu lassen, sogar dazu hinreißen lässt, das Licht der elbischen Phiole als "*dreadful infection of light*"<sup>654</sup> in Shelobs Augen zu beschreiben, eine Terminologie, die normalerweise ausschließlich für die verderbten Kräfte des Bösen reserviert bleibt. In dem zornigen Rausch, mit dem Sam zuerst auf Gollum losgehen will, bevor er an Shelob gerät, genießt der Autor - und mit ihm der Leser - zweifellos auch den Schmerz und den Schaden, den der Hobbit der monströsen Shelob zufügen kann. An dieser Stelle treten christliche Motive zugunsten von heroischer Rache in den Hintergrund.

Bei der Betrachtung der Spielumsetzung verwundert es hier zunächst, dass Sam ganz eindeutig bessere Chancen gegen die große Spinne hat als Éowyn und Merry gegen den Nazgûl. Dies ist einerseits mit Shelobs Feigheit zu erklären: Sie nutzt die ihr zu Verfügung stehenden Mittel nicht voll aus. Andererseits sind Hobbits in MERP zwar keine großen Krieger, aber (nach Tolkien recht angemessen) flink und geschickt - und enorm zäh. Vor allem diese Zähigkeit war es neben dem Mut, den Tolkien als schlummernde Fähigkeit in seinen Hobbits angelegt hat, um sie in Krisensituationen über sich selbst hinaus wachsen zu lassen. Außerdem muss Sam Shelob nur verwunden, um sie dann mit der Phiole in die Flucht zu schlagen - Éowyn muss den Nazgûl töten.

Insgesamt muss hier aber vor allem darauf hingewiesen werden, dass die beiden oben stehenden Kämpfe so präzise wie möglich an Tolkiens Text orientiert sind. Würde man die Kämpfenden all ihre Fähigkeiten nutzen lassen, die ihnen in MERP zu Verfügung stehen, so lässt sich mit Bestimmtheit sagen, dass die "Guten" nicht den Hauch einer Chance gehabt hätten. In dem Bemühen, unsterbliche Monster wie die Nazgûl oder Shelob möglichst furchterregend zu gestalten, hat Fenlon sie mit magischen Fähigkeiten ausgerüstet, von den Tolkien nichts ahnen konnte. Im Sinne von MERP kann man sagen, dass die o.g. Konfrontationen quasi mit "angezogener Handbremse" stattfanden. Da es sich in Fantasy-Rollenspielen aber eingebürgert hat, ein weitreichendes und mächtiges Magiesystem zu integrieren, mussten die Monster den Fähigkeiten der Spieler angepasst und "aufgerüstet" werden, um ihren Schrecken nicht zu verlieren. In einer ungebremsten Kampfsituation könnten solche Monster das Opfer schon töten, bevor es den ersten Schlag versucht: So würde Shelob sich in der Dunkelheit verbergen und die Hobbits aus dem Hinterhalt mit magischen Sprüchen lähmen, bevor sie sich aus ihrer Nische hervorwagt. Ihre Opfer würden sie selbst nie zu Gesicht bekommen.

---

654 LotR II, p.425.

So bleibt festzuhalten, dass das Regelwerk aufgrund der Offenheit von Rollenspielsystemen versuchen muss, in sich "realistisch" und geschlossen zu sein. Die künstlerische Freiheit, die Spieler in der Auslegung der Regeln haben, wird im Allgemeinen dazu benutzt, um Änderungen vorzunehmen, die das Spiel plausibler erscheinen lassen. Natürlich gibt es auch hier *divine intervention* des Spielleiters nach eigenem Ermessen (wie es ein Autor beim Schreiben tut) aber wenn solche Eingriffe überhand nehmen, verliert das Spiel früher oder später seinen Reiz. Und speziell in Kampfsituationen ist direkte Einflussnahme eher verpönt, weil sich hier die gnadenlose Härte der Realität widerspiegeln soll. Wenn sich die Spieler darauf geeinigt haben, eine Begegnung nach den Regeln auszuwürfeln, ist das Ergebnis des Wurfes (meistens) Gesetz. In dieser Unvorhersehbarkeit und dem Risiko, dass immer etwas schiefgehen kann, liegt für viele der besondere Reiz an Rollenspielen. Dem gegenüber werden gerade im **LotR** (und eben in Märchen) Zweikämpfe unter ganz anderen Gesichtspunkten betrachtet: hier zeigt sich die Moral des Werkes, hier werden Helden für ihre Tugendhaftigkeit belohnt und Schurken bestraft, oder - im Falle von reuigen Sündern - die Absolution erteilt<sup>655</sup>. Der Kampf erscheint hier als Gottesgericht, in dem nicht so sehr die Leistung der Streitenden während des Gemenges, sondern ihr Verhalten *davor* zur Geltung kommt. Dabei ist es mitunter notwendig, dass die "Guten" mit enormem Glück vom Schicksal verwöhnt werden, um ihre Funktion als Werkzeug der göttlichen Gerechtigkeit erfüllen zu können.



Abbildung 58: **Shelob** von Alan Lee

Gleichwohl muss darauf hingewiesen werden, dass nur der **Hobbit** und der **LotR** diesem Muster weitgehend folgen - im **Silmarillion** und den **Tales** bietet sich aufgrund des andersartigen Erzählstils ein völlig anderes Bild: der historisierende Ton, den Tolkien hier anschlägt, lässt es bei der Fülle der auftretenden Charaktere durchaus zu, ab und zu einen "guten" Charakter auf hoffnungslos verlorenem Posten erschlagen zu lassen. In diesen Fällen dient der Tod eines Helden aber weniger dazu, ihn für vorangegangene Sünden zu strafen, sondern z.B., um das Böse in seiner niederträchtigsten Form darzustellen<sup>656</sup> oder ein tragisches Schicksal zu erfüllen<sup>657</sup>. Hier zeigt sich eine völlig andere fiktionale Logik, die im Sinne von "realistischen" Konfrontationen plausibler erscheint. Auch wenn dabei oft der Tod eines Helden damit erträglicher gemacht wird, dass er (ganz im Sinne der ausgleichenden Gerechtigkeit) einen mächtigen Gegner gefällt hat<sup>658</sup>, so muten solche Kämpfe weniger unwahrscheinlich an als die beiden oben geschilderten, weil die Gegner nicht so extrem ungleich sind wie im **LotR**: die Elbenkönige im **Silmarillion** stehen in der Blüte ihrer Macht zum Zeitpunkt ihrer Kriege gegen Morgoths Heerscharen. Natürlich wird daran auch deutlich, dass gerade die Hobbits als unwahrscheinlichste Sieger solcher Kämpfe für den Leser die stärksten Identifikationsfiguren abgeben: Gerade in der Entdeckung verborgener Kräfte hat Tolkien

655 vgl. das Ende von *Boromir* bzw. *Théoden* (siehe p.39 & 8)

656 vgl. *Fingons* Tod in **Silmarillion**, p.233, bei dem nicht nur *zwei* Balrogs (!) nötig sind, um den Elbenkönig zu fällen, sondern einer von den beiden ihn auch von *hinten* angreifen muss, um den Helden mit einer Peitsche zu fesseln, während der andere ihn von vorne erschlägt.

657 vgl. das Ende von *Túrin* und *Nienor*, das überdeutlich die tragische Verwechslung und den Tod der Liebenden in Shakespeare's "*Romeo and Juliet*" zitiert: **Silmarillion**, pp.269-273.

vgl. weiter *Fingolfin's* tragisches Ende im aussichtslosen Duell gegen *Morgoth*: **Silmarillion**, p.185.

658 so z.B. *Ecthelion* und *Gothmog*, der Lord der Balrogs, die sich gegenseitig erschlugen: **Silmarillion**, p.292, pp.391-392.

sie bewusst als Projektionsflächen für die Sehnsüchte des Lesers nach heroischer Wichtigkeit konzipiert.

## 4 - Fazit

Fassen wir also zusammen: Zu Tolkiens generellem Einfluss muss der Schwerpunkt auf die Kreaturen in heutiger *fantasy* gelegt werden: So sind die modernen **Elves**, **Dwarves** und **goblins** stark durch Tolkien beeinflusst, **Hobbits** und **Orcs** sowieso.

Besonders am Beispiel der **Elves** ist Tolkiens Hinterlassenschaft deutlich geworden: "*Tolkien's image of elves now dominates most genre fantasy*"<sup>659</sup>. Sein größter Einfluss bestand darin, sie als *körperliche* Wesen darzustellen und damit die mysteriöse Unnahbarkeit der Märchen-Elfen zu überwinden, sowie in der Festlegung auf die menschengroße, ungeflügelte Form. Auch sein (möglicherweise unbewusstes) Konzept vom elbischen "Übermenschen" hat deutliche Spuren hinterlassen. Zwar lebt die Mehrdeutigkeit und Unübersichtlichkeit verschiedener Elfenkonzepte weiter, aber besonders im Bereich von Spielen ist hier Tolkiens Version maßgeblich.

Das Gleiche gilt um so mehr für **Dwarves**: "*...modern treatment of dwarfs can be traced to J.R.R. Tolkien*"<sup>660</sup>. Die Übernahme seiner Präzisierung der Zwerge lässt sich an vielen Punkten eindeutig belegen: ihre Sturheit, ihre Bärte, ihre unterirdischen Behausungen und die Abneigung gegen offene Gewässer, ihre Ablehnung großer Reittiere, die Verwendung von Äxten statt Schwertern, der geringe weibliche Anteil der zwergischen Bevölkerung, ihre hohe Lebensdauer (aber keine Unsterblichkeit) sowie die Feindschaft zwischen *dwarfs* und *elves* lassen sich allesamt an Tolkien festmachen. Außerdem sind Zwerge zur Standardbesetzung für jedes *fantasy*-Spiel geworden: "*...dwarfs have now become stock characters in most heroic fantasy...*"<sup>661</sup>. Dabei ist im Gegensatz zu Elfen das heutige Zwergebild auch außerhalb des *fantasy*-Sektors sehr eindeutig, namentlich das von Tolkien.

Weiterhin sind seine **Orcs** nicht nur zum Standardmonster schlechthin avanciert: Sogar seine inkonsistente Benennung von *orcs* und *goblins* hat auch alle modernen *goblins* deutlich geprägt. Ohne diese halbtierischen Schurken wäre kein heutiges *fantasy*-Spiel denkbar.

Ebenso haben Tolkiens **Trolle** das Konzept ihrer vielfältigen Märchen-Vorbilder präzisiert. So lassen viele moderne Trolle zwar noch immer ihre Herkunft aus *fairy-tales* erkennen, zeigen aber oft die gleichen Schwerpunkte in ihrer Auslegung wie jene in Tolkiens Werk.

Abgesehen von der Prägung oder Neuinterpretation bekannter Fabelwesen haben aber auch Tolkiens ganz eigene Kreationen wie **Ents** und **Hobbits** einen bleibenden Eindruck hinterlassen: So tauchen besonders Halblinge in leicht variierten Formen in vielen heutigen Werken der *fantasy* auf.

Bei aller Prägung moderner Vorstellungen ist aber Tolkiens negatives Verständnis von technologisch-industrieller **Magie** den meisten heutigen *fantasy*-Fans und Rollenspielern recht

---

659 Clute (1997), p.316.

660 Clute (1997), p.304.

661 Clute (1997), p.304.

fremd. In dieser Hinsicht werden fast ausschließlich neuere, zumeist handwerklich-technische Konzepte benutzt, die mit Tolkien relativ wenig zu tun haben.

Betrachtet man den Umgang mit Tolkiens Texten in direkten **Umsetzungen**, so stellt man eine erstaunliche Gewissenhaftigkeit in der Interpretation fest: Besonders MERP legt Tolkiens Texte sehr sorgfältig aus und verschafft Spielern damit einen weitergehenden Einblick in die Welt von Mittelird. So werden viele strittige Punkte zwar eindeutig, aber plausibel geklärt: die Herkunft Gollums, die Lebensart der Orks, die Natur der Uruk-hai im Vergleich zu Sarumans Halborks, das Wesen Tom Bombadils, die Bedeutung sterblicher Körper für unsterbliche Wesen und viele andere Details. Die einzige Fehlinterpretation liegt meiner Ansicht nach lediglich in der Einordnung Ungoliant. Ansonsten erweist sich das Spielsystem als überaus sauber recherchiert und zeigt dabei eine wesentlich höhere Trefferquote in der textimmanenten Analyse als so mancher Literaturwissenschaftler. Generell gehen die Meisten sehr sorgfältig mit Tolkiens Text um: Auch der Hobbit-Comic und sogar Bakshis Film halten sich in ihrer grafischen Darstellung teilweise minutiös an das Original. Selbst die meisten InterNet-Seiten, die ich für diese Arbeit untersucht habe, zeigten große Sorgfalt und Gewissenhaftigkeit. Es scheint, als ob Fans, die genug Geduld an den Tag legen, sich durch Tolkiens Epos und seine unzähligen (teils widersprüchlichen) Fragmente zu arbeiten, auch die Ernsthaftigkeit aufbringen, keine bewussten oder fahrlässigen Verfälschungen vorzunehmen.

Betrachtet man das **Genre** als Ganzes, so war es eindeutig Tolkien, der *fantasy* "salonfähig" gemacht hat: "...both novels [**LotR** und **Hobbit**] were written **before** readers were accustomed to secondary worlds [...] This autonomy constituted a revolution."<sup>662</sup> Auch wenn er dabei größtenteils existierende Prinzipien aus "*Faerie*" entlehnt hat, so war es doch sein Verdienst, die Märchenwelt aus der Kinderliteratur auszukoppeln. Damit hat er die Akzeptanz einer Sekundärwelt in der Leserschaft durchgesetzt und den Weg für ein gesamtes Genre geebnet. Dabei ist es bezeichnend, dass das Comic-Genre selbst in ausgesprochenen *fantasy*-Werken von Tolkien wenig berührt scheint: Anhand der sehr unbildlichen Beschreibungen der Figuren Mittelirdes wird aber deutlich, warum es für die meisten Zeichner wesentlich reizvoller ist, eigene Kreaturen zu entwerfen, als zu versuchen, eine möglicherweise fehlerhafte Umsetzung vorzunehmen. So tauchen nur wenige Aspekte wie die Körperlichkeit der modernen Elfen in der Comic-Welt auf.

Die momentanen (1999) Bemühungen mehrerer Produktionen, zur Jahrtausendwende einen neuen Tolkien-Boom loszutreten, hängt maßgeblich von der Qualität und dem kommerziellen Erfolg des anstehenden Jackson-Films ab. Besonders als Antidot zu *Star Wars: Episode I* ist ein Publikumserfolg jedenfalls denkbar. Ob METW und MERP dadurch als Spielsysteme erfolgreich wiederbelebt werden können, ist fragwürdig, aber es darf erwartet werden, dass *fantasy* als Genre damit einen Popularitätsschub erfahren wird: Jackson selbst hat darauf hingewiesen, dass im Gegensatz zu *science fiction* bisher noch kein expliziter *fantasy*-Film einen wirklichen Erfolg beim Massenpublikum verbuchen konnte<sup>663</sup>. Da aber in den letzten Jahren der Bereich von *fantasy*-Spielen (besonders durch *Magic: the Gathering*) bei einem breiteren Publikum populär geworden ist, liegt ein Kassenerfolg des Jackson-Films durchaus im Bereich des Möglichen. In jedem Fall ist besonders am **LotR** leicht nachzuvollziehen, mit welchem unglaublichen Aufwand ein solches Werk verfilmt werden muss, und die Technologie (vor allem durch Computeranimation<sup>664</sup>) für solche Herausforderungen ist gerade erst dabei, entwickelt zu werden. Insofern darf man gespannt sein, ob Jacksons Film überzeugen kann - denn wie auch Bakshis Werk wird dies für einige Zeit die letzte **LotR**-Verfilmung sein.

662 Clute (1997), p.952.

663 in: **Los Angeles Times** <http://worldspinner.com/silmari/shire/Tolkien/misc/t000076988.html> (9. Aug. 1999).

664 vgl. auch dazu wieder *Star Wars Episode I*, wo die Übergänge zwischen Realaufnahme und Computertrick nur noch selten sichtbar werden.

So oder so hat Tolkiens Erbe eine äußerst beachtliche Anhängerschaft, wie zahllose InterNet-Seiten, Online-Spiele und *Tolkien Societies*<sup>665</sup> belegen. Dabei sind viele seiner Konzepte von Fans so verinnerlicht worden, dass sich die Frage nach anderen Auslegungen oft gar nicht stellt: So ist mir selbst im Laufe dieser Arbeit bewusst geworden, wie sehr mein Bild der hier behandelten Fabelwesen auf Tolkiens Werk aufbaut. Natürlich hatte ich auch von anderen Konzepten aus Märchen und Sagen gehört, aber ein "echter" Zwerg war für mich immer und fraglos ein Bewohner Mittelergdes, und ein "echter" Elb ist über die Albernheiten Shakespeare'scher *fairies* natürlich weit erhaben. Dabei liegt die Stärke von Tolkiens Kreaturen vor Allem in ihrer Verbindlichkeit: Die Vollständigkeit und Geschlossenheit von Mittelergde als Sekundärwelt macht es so attraktiv, seine Figuren zu übernehmen. Insofern darf man Tolkien beruhigen, wenn er Angst hatte, die semantischen Überfrachtungen der von ihm benutzten Begriffe nicht abgeschüttelt zu haben: Seine Versionen haben sich heute stärker durchgesetzt als ihm vielleicht bewusst war, als er noch gegen die "*damn cobwebs*" wettete. Möglicherweise ist sein Einfluss auch deshalb so groß, weil er für Viele heute schon gar nicht mehr nachvollziehbar ist: Ein Zwerg ist ein Zwerg ist ein Zwerg, und wenige machen sich klar, dass es einmal ganz andere *dwarfs* gab, die keine Probleme mit dem Meer hatten, und die mit den (ihnen heute so suspekten) Elfen sogar verwandt waren. Mittlerweile ist eine ganze Generation von *fantasy*-Liehabern mit dem *Lord of the Rings* aufgewachsen, und je populärer Mittelergde wird, desto mehr werden die Märchen-Urahn von Tolkiens Kreaturen wahrscheinlich verblassen.

Insofern möchte ich schließen mit dem Verweis auf die anfangs aufgeworfene Frage nach Tolkiens Rolle in unserem modernen Verständnis von *fantasy*: Ja, man kann ihn eindeutig als Gründervater dieses Genres bezeichnen, und die Anzahl der direkten und indirekten Anlehnungen an sein Werk belegt, wie viele Autoren, Leser und Spieler sein Erbe heute weiterführen.

---

665 <http://www.worldspinner.net/silmaril/links/links.shtml#Societies>

666 (*the number of the beast*)

# 5 - Anhang

Der Inhalt dieser Arbeit ist urheberrechtlich geschützt. Auszüge und Bezug auf hier Dargestelltes dürfen erfolgen, aber selbstverständlich nur unter Verwendung korrekter Quellenangaben.

Natürlich freue ich mich auch über Beiträge zum Thema.

© Uwe R. Hoeppe, 1999-2006 ([uwe\\_hoeppe@gmx.de](mailto:uwe_hoeppe@gmx.de))



Abbildung 59: **Bilbo**  
(Illus. Michael Green)

## 5.1 - Primärquellen

**Anmerkung:** Als Primärliteratur im Sinne der folgenden Liste definiere ich alles, was nicht als Meta- oder Sekundärliteratur zu verstehen ist, also eine autonome Lesbarkeit bzw. Fiktionalität aufweist. Daraus folgt, dass hierunter auch Adaptionen (*Spiele, Filme, Comics*, etc.) von Tolkiens Büchern fallen, welche nicht als Primärtexte im strengen Sinne gelten - aus Gründen der Übersichtlichkeit habe ich aber getrennte Unterteilungen für **Spiele** und **Filme** vorgenommen.

**Jahresangaben** beziehen sich auf die verwendete Ausgabe, eventuell verfügbare Erstveröffentlichungsdaten (*mitunter aus anderen Auflagen*) sind eingeklammert angefügt.

**Zitierweise** von Tolkiens Primärtexten: Ebenfalls aus Übersichtlichkeit zitiere ich aus den am meisten gebrauchten Referenzen wie folgt: *Letters*, *Silmarillion*, *Tales*, *LotR I-III* (dt. Übers.: *HdR I-III*) und *Hobbit*.

**Adams**, Douglas: "**The Hitch Hiker's Guide to the Galaxy**", London: *Pan Books* 1979.

**Beard**, Henry N. & **Kenney**, Douglas C.: "**Bored of the Rings**", New York: *Penguin /Roc* 1993. (1969)

**Brackert**, Helmut (Hrsg.): "**Das Nibelungenlied**" (2 Bände), Frankfurt a.M. *Fischer Taschenbuch* 1998. (1970)

**Carroll**, Lewis: "**Alice in Wonderland**", Hertfordshire: *Wordsworth* 1993. (1896)

**Clarke**, Arthur C.: "**2001 - A Space Odyssey**", London: *Legend* 1990. (1968)

**Defoe**, Daniel: "**Robinson Crusoe**", Hertfordshire: *Wordsworth Editions* 1993. (1719)

**Dixon**, Charles und **Wenzel**, David (Hrsg.): "**Der Hobbit**" (*Comic-Adaption in 3 Bänden*), Sonneberg: *Alpha Comics* 1992.

**Donaldson**, Stephen R.: "**The Chronicles of Thomas Covenant the Unbeliever**" (*in 3 Bänden*), New York: *Ballantine Books* 1977.

**Donaldson**, Stephen R.: "**The Second Chronicles of Thomas Covenant**" (*in 3 Bänden*), New York: *Ballantine Books* 1980-83.

**Ende**, Michael: "**Die unendliche Geschichte**", München: *dtv* 1979.

**Lovecraft**, Howard Phillips (hrsg. von Robert **Bloch**): "**Bloodcurdling Tales of Horror and the Macabre**", New York: *Ballantine* 1982.

- Shakespeare**, William (*hrsg. von Stanley Wells & Gary Taylor*): "**The Complete Works**", New York: *Oxford University Press* 1988. (1564-1616)
- Shelley**, Mary: "**Frankenstein or, the Modern Prometheus**", London: *Penguin* 1994. (1818)
- Stevenson**, Robert Louis: "**Dr Jekyll and Mr Hyde**", London: *Penguin* 1994. (1886)
- Swift**, Jonathan: "**Gulliver's Travels**", Hertfordshire: *Wordsworth Editions* 1992. (1726)
- Tolkien**, John Ronald Reuel (*übers. von Margaret Carroux*): "**Der Herr der Ringe**" (3 Bände), Stuttgart: *Klett-Cotta* 1986.
- Tolkien**, John Ronald Reuel (*hrsg. von Humphrey Carpenter*): "**The Letters of J.R.R. Tolkien**", London: *HarperCollins* 1995. (1981)
- Tolkien**, John Ronald Reuel (*hrsg. von Christopher Tolkien*): "**The Silmarillion**", London: *HarperCollins* 1994. (1977)
- Tolkien**, John Ronald Reuel (*hrsg. von Christopher Tolkien*): "**Unfinished Tales**", London: *HarperCollins* 1998. (1980)
- Tolkien**, John Ronald Reuel: "**The Fellowship Of The Ring Being The First Part of The Lord of the Rings**" (Vol. 1), London: *HarperCollins* 1993. (1954)
- Tolkien**, John Ronald Reuel: "**The Two Towers Being The Second Part of The Lord of the Rings**" (Vol. 2), London: *HarperCollins* 1993. (1954)
- Tolkien**, John Ronald Reuel: "**The Return Of The King Being The Third Part of The Lord of the Rings**" (Vol. 3), London: *HarperCollins* 1993. (1955)
- Uderzo**, Albert: "**La galère d'Obélix**", Paris: *Les éditions Albert René, Goscinny-Uderzo* 1996.
- Wilde**, Oscar: "**The Picture of Dorian Gray**", Hertfordshire: *Wordsworth* 1995. (1891)

## 5.1.1 - Spiele

- [Ohne Autor]: "**Dungeon Master**" (Teil 1 & 2) [Computerspiel für *Amiga, Atari ST* und *MS-DOS*], *FTL / Interplay* 1989-1994.
- [Ohne Autor]: "**Eye of the Beholder**" (Teil 1 & 2) [Computerspiel für *Amiga* und *MS-DOS*], *Westwood / SSI* 1991-1994.
- [Ohne Autor]: "**Middle-earth: The Wizards**" (*unlimited edition*), Charlottesville, VA (USA): *Iron Crown Enterprises* 1995-1996. [⇒ *CD-ROM*, p.]
- [Ohne Autor]: "**Schatten über Riva**" (Teil 3 der *Nordland-Trilogie*) [Computerspiel für *MS-DOS*], *Attic / TopWare* 1997.
- [Ohne Autor]: "**Star Wars Customizable Card Game**", [ohne Ort] *Decipher Inc.* 1995.
- Beach**, Tim und andere: "**Advanced Dungeons and Dragons: Monstrous Manual**", Cambridge: *TSR* 1995.
- Brown**, Timothy B.: "**Dungeons & Dragons Regelheft**", Cambridge: *TSR* 1992.
- Charlton**, S. Coleman und **Reynolds**, Michael: "**Middle-earth: The Wizards Companion**", Charlottesville, VA (USA): *Iron Crown Enterprises* 1996.

- Charlton**, S. Coleman: "**Mittelerde - Das klassische Rollenspielsystem**" (2. Aufl., übers. von Rainer Nagel u.a.), Troisdorf: *Queen-Carroms* 1995. (1984)
- Charlton**, S. Coleman u.a.: "**Rolemaster - Kreaturen und Monster**" (2. Aufl., übers. von Tobias Fischer u.a.), Troisdorf: *Queen-Carroms* 1997.
- Chin**, Justin u.a.: "**Jedi Knight**" [Computerspiel für *Windows 95*], *LucasArts* 1997.
- Cook**, David: "**Advanced Dungeons & Dragons Player's Handbook**", Cambridge: *TSR* 1989. [⇒ CD-ROM, p.] Download am 10. Juli 1999 von: <http://www.geocities.com/TimesSquare/Labyrinth/1694/phbbook.rtf>
- Cranford**, Michael: "**The Bard's Tale**" (Teile 1-3) [Computerspiel für *C-64*], *Interplay* 1985-1988. [⇒ CD-ROM, p.]
- Fenlon**, Peter C. (Jr.) u.a.: "**Lords of Middle-earth, Vol. I: The Immortals**", Charlottesville, VA (USA): *Iron Crown Enterprises* 1986.
- Fenlon**, Peter C. (Jr.) u.a.: "**Lords of Middle-earth, Vol. II: The Mannish Races**", Charlottesville, VA (USA): *Iron Crown Enterprises* 1987.
- Fenlon**, Peter C. (Jr.) & **Colburn**, R. Mark u.a.: "**Lords of Middle-earth, Vol. III: Hobbits, Dwarves, Ents, Orcs & Trolls**", Charlottesville, VA (USA): *Iron Crown Enterprises* 1989.
- Fenlon**, Peter C. (Jr.) u.a.: "**Middle-earth - Peoples: Valar & Maiar**", Charlottesville, VA (USA): *Iron Crown Enterprises* 1993.
- Garfield**, Richard: "**Magic the Gathering**" (mehrere Editionen), Renton, WA (USA): *Wizards of the Coast*, 1993-1999.
- Gariott**, Richard ("Lord British"): "**Ultima**" (Teile 3-5) [Computerspiel für *C-64*]: *Origin Systems* 1983-1988.
- Hartwig**, Jo: "**Ringgeister**" (Brettspiel zum *LotR*, 5. Aufl.), Troisdorf: *Queen-Carroms* 1997. [⇒ CD-ROM, p.]
- Holland**, Lawrence & **Kilham**, Edward u.a.: "**TIE Fighter**" [Computerspiel für *MS-DOS*], *LucasArts* 1995.
- Holland**, Lawrence u.a.: "**X-Wing vs. TIE Fighter**" [Computerspiel für *Windows 95*], *LucasArts* 1997.
- Johann**, Michael, **Römer**, Thomas und andere: "**Bestiarium Aventuricum - Tiere, Ungeheuer & kulturschaffende Rassen Aventuriens**", Eching: *Schmidt Spiele* 1996.
- Kiesow**, Ulrich und andere: "**Die Helden des Schwarzen Auges: Regelbuch II zum Basisspiel**", Eching: *Schmidt Spiele* 1992.
- Laubenstein**, Jeff (Hrsg.): "**EarthDawn**" (CD-ROM Edition), Chicago, IL: *FASA Corporation* 1997. [⇒ CD-ROM, p.]
- Mitchell**, Philip, **Haward**, John und andere: "**The Shadows of Mordor**", [Computerspiel für *C-64*], *Melbourne House* 1988.
- Raddatz**, Jörg: "**Dunkle Städte, lichte Wälder: Band 1 - Die Zwerge Aventuriens**", Eching: *Schmidt Spiele* 1993.
- Schaefer**, Erich, **Brevik**, David und andere: "**Diablo**" [Computerspiel für *Windows 95*], *Blizzard Entertainment* 1996.

**Vanaise**, Jean: "**Hobbits**" (Brettspiel zum *Hobbit*), Troisdorf: *Queen-Carroms* 1994. [⇒CD-ROM, p.]

**Wieser**, Hadmar [*Freiherr von*]: "**Dunkle Städte, lichte Wälder: Band 2 - Geheimnisse der Elfen**", Eching: *Schmidt Spiele* 1993.

## 5.1.2 - Filme

**Bakshi**, Ralph (*Regie*): "**The Lord of the Rings**", Berkeley / CA, USA: *Saul Zaentz Production Company* 1978. [⇒CD-ROM, p.]

**Berman**, Rick, **Piller**, Michael und andere: "**Star Trek - Deep Space Nine**" [*TV-Serie nach Gene Roddenberry*]: *Paramount Pictures* 1993-1999.

**Berman**, Rick, **Piller**, Michael und andere: "**Star Trek - Voyager**" [*TV-Serie nach Gene Roddenberry*]: *Paramount Pictures* ab 1995 (läuft noch).

**Howard**, Ron (*Regie*): "**Willow**", [ohne Vertrieb] 1988.

**Lucas**, George (*Story & Regie*): "**Star Wars - A New Hope**", *Lucasfilm / 20<sup>th</sup> Century Fox* 1977.

**Lucas**, George (*Story*) und **Kershner**, Irvin (*Regie*): "**The Empire Strikes Back**", *Lucasfilm / 20<sup>th</sup> Century Fox* 1980.

**Lucas**, George (*Story*) und **Marquand**, Richard (*Regie*): "**The Return of the Jedi**", *Lucasfilm / 20<sup>th</sup> Century Fox* 1983.

**Roddenberry**, Gene: "**Star Trek**", [*TV-Serie*], *Paramount Pictures* 1966-1969.

**Roddenberry**, Gene: "**Star Trek - The Next Generation**", [*TV-Serie*], *Paramount Pictures* 1987-1994.

**Scott**, Ridley (*Regie*): "**Legend**", [ohne Vertrieb] 1985.

**Wheat**, Jim und Ken (*Regie*): "**Ewoks - The Battle for Endor**", [*TV-Film*] 1985.

## 5.2 - Sekundärquellen

**Beckson**, Karl & **Ganz**, Arthur: "**Literary Terms: A Dictionary**" (3. Aufl.), New York: *Noonday Press* 1995.

**Biedermann**, Hans: "**Dictionary of Symbolism**", Hertfordshire: *Wordsworth Editions* 1996. (1989)

**Brednich**, Rolf Wilhelm (*Hrsg.*): "**Enzyklopädie des Märchens - Handwörterbuch zur historischen und vergleichenden Erzählforschung**", (momentan 9 Bände) Berlin / New York: *Walter de Gruyter* 1977-1998.

**Breitsprecher**, Roland und andere (*Hrsg.*): "**PONS Globalwörterbuch Englisch/Deutsch**" (1. Aufl.), Stuttgart: *Klett* 1983.

- Brewer, E.G.:** "The Dictionary of Phrase and Fable", Hertfordshire: *Wordsworth* 1993. (1894)
- Buddecke, Wolfram und Hienger, Jörg (Hrsg.):** "Phantastik in Literatur und Film", in: **Grünert, Horst, Raupach, Manfred und Schulze, Martin (Hrsg.):** "Kasseler Arbeiten zur Sprache und Literatur" (Band 17), Frankfurt a.M.: *Peter Lang* 1987.
- Burow, Olaf-Axel:** "Grundlagen der Gestaltpädagogik", Dortmund: *verlag modernes lernen* 1988.
- Carpenter, Humphrey:** "J.R.R. Tolkien - Eine Biographie", (Übers. von *Wolfgang Krege*) München: *dtv* 1991. (1979)
- Clute, John und Grant, John (Hrsg.):** "The Encyclopedia of Fantasy", London: *Orbit* 1997.
- Day, David:** "A Tolkien Bestiary", London: *Mitchell Beazley Publishers* 1979.
- Day, David:** "A-Z of Tolkien", London: *Chancellor Press* 1993.
- Drosdowski, Günther und andere (Hrsg.):** "Die deutsche Rechtschreibung", Mannheim: *Duden Verlag* 1996.
- Duriez, Colin:** "The J.R.R. Tolkien Handbook", Grand Rapids, MI (USA): *Baker Book House* 1992.
- Fonstad, Karen Wynn:** "Historischer Atlas von Mitteleuropa" (übers. von *Hans J. Schütz*), Stuttgart: *Klett-Cotta* 1985. [⇒CD-ROM, p.]
- Gardner, John:** "The Art of Fiction", New York: *Vintage Books* 1991.
- Grimm, Jacob und Wilhelm:** "Deutsches Wörterbuch" (33 Bände), München: *dtv* 1984. (1854)
- Hanks, Patrick und andere (Hrsg.):** "Collins Dictionary Of The English Language", London/Glasgow: *Collins* 1981.
- Helbling, Brigitte:** "Vernetzte Texte - ein literarisches Verfahren von Weltenbau", Würzburg: *Könighausen & Neumann* 1995.
- Helms, Randel:** "Tolkien's World", London: *Thames & Hudson* 1975.
- Heusden, Peter van:** "Elf and Faerie: The development of Elves in Tolkien's Mythology", InterNet: <ftp://ftp.math.uni-hamburg.de/pub/misc/tolkien/elves>, Download am 20. Juli 1999. [⇒CD-ROM, p.]
- Isaacs, Neil D. und Zimbardo, Rose A. (Hrsg.):** "Tolkien and the Critics", London: *University of Notre Dame Press* 1968.
- Jens, Walter (Hrsg.):** "Kindlers Neues Literaturlexikon", München: *Kindler* 1996.
- Just, Lothar R. und andere (Hrsg.):** "Heyne Filmlexikon", München: *Heyne* 1996.
- Kaps, Joachim:** "Das Spiel mit der Realität - Erwachsenen-Comics in der Bundesrepublik Deutschland" (*Inauguraldissertation*), Darmstadt: *AStA-Druckerei der TH* 1990.
- Katzer, Gernot (Hrsg.):** "Häufig gestellte Fragen über J.R.R. Tolkien", [⇒CD-ROM, p.] InterNet: <http://www-ang.kfunigraz.ac.at/~katzer/gerfaq.html>, Download am 19. Juni 1999. (1)
- Katzer, Gernot:** "History of Middle-earth (Ein Überblick)", [⇒CD-ROM, p.] InterNet: <http://www-ang.kfunigraz.ac.at/~katzer/home.html>, Download am 20. Juni 1999. (2)

- Kocher**, Paul H.: "**Master of Middle-earth - The Fiction of J.R.R. Tolkien**", Boston: *Houghton Mifflin* 1972.
- Lexner**, Matthias: "**Mittelhochdeutsches Taschenwörterbuch**", Stuttgart: *S. Hirzel Verlag* 1992. (1885)
- Loos**, William D.B. (Hrsg.): "**Tolkien Frequently Asked Questions List**", [⇒ CD-ROM, p.] InterNet: <http://godzilla.eecs.berkeley.edu/rolozo/>, Download am 20. Juni 1999.
- Lurie**, Nancy Oestreich (Hrsg.): "**Mountain Wolf Woman - The Autobiography of a Winnebago Indian**", [ohne Ort]: *University of Michigan Press* 1994.
- Messinger**, Heinz: "**Langenscheidts Großes Schulwörterbuch Englisch-Deutsch, Deutsch/Englisch**" (5. Aufl. in 2 Bänden), Berlin/München: *Langenscheidt* 1992.
- Meyer**, Hilbert: "**Unterrichtsmethoden I - Theorieband**" (6. Auflage), Frankfurt a.M.: *Cornelsen Scriptor* 1994. (1987)
- Mish**, Frederic C. und andere (Hrsg.): "**Merriam-Webster's Collegiate Dictionary**" (10. Aufl.), Springfield, Massachusetts: *Merriam-Webster* 1994.
- Moehn**, Andreas: "**A Meridional Grid on the Middle-earth Map**", [⇒ CD-ROM, p.] InterNet: <http://rover.wiesbaden.netsurf.de/~lalaith/Tolkien/Grid.html>, Download am 19. Juni 1999.
- Moser**, Heinz: "**Einführung in die Medienpädagogik**" (2. Aufl.), Opladen: *Leske + Budrich* 1999.
- Newall**, Venetia J. (Hrsg.): "**Folklore Studies in the Twentieth Century**", Suffolk: *D.S. Brewer* 1980.
- Nitzsche**, Jane Chance: "**Tolkien's Art - 'A Mythology for England'**", London: *MacMillan Press* 1979.
- Petty**, Anne C.: "**One Ring to Bind Them All - Tolkien's Mythology**", Alabama: *University of Alabama Press* 1979.
- Petzold**, Dieter (Hrsg.): "**Fantasy in Film und Literatur**", in: **Beyer**, Manfred und andere (Hrsg.): "**Anglistik und Englischunterricht**" (Band 59), Heidelberg: *Winter* 1996.
- Petzold**, Dieter: "**J.R.R. Tolkien: Fantasy literature als Wunscherfüllung und Weltdeutung**" (Forum Anglistik), Heidelberg: *Winter* 1980.
- Salu**, Mary und **Farrell**, Robert T. (Hrsg.): "**J.R.R. Tolkien - Scholar and Storyteller**", London: *Cornell University Press* 1979.
- Schweikle**, Günther & Irmgard (Hrsg.): "**Metzler-Literatur-Lexikon: Stichwörter zur Weltliteratur**", Stuttgart: *Metzler* 1984.
- Tyler**, J.E.A.: "**The New Tolkien Companion**", London: *Pan Books* 1979.
- Wagner**, Peter: "**A Short History of English and American Literature**", Stuttgart: *Klett* 1988.
- Walker**, Peter M.B. (Hrsg.): "**Dictionary of Science & Technology**", Hertfordshire: *Wordsworth Editions* 1995.
- Wilkending**, Gisela (Hrsg.): "**Literaturunterricht**", München: *Piper* 1972.
- Wilpert**, Gero von: "**Sachwörterbuch der Literatur**" (7. Aufl.), Stuttgart: *Kröner* 1989.
- Yearsley**, Macleod: "**The Folklore of Fairy-Tale**", London: *Watts & Co* 1924.

## 5.2.1 - Zeitschriften

**Aschoff**, Martin (Hrsg.): "**PC Player** - Das Testmagazin für PC-Spiele", Poing: *WEKA Consumer Medien*.

**Borovskis**, Thomas (Hrsg.): "**PC Games**", Nürnberg: *CompuTec Media*.

**Hengst**, Michael (Hrsg.): "**Powerplay** - Das PC-Spiele Magazin", Haar bei München: *Magnamedia Verlag*.

**McCallum**, Pat (Hrsg.): "**InQuest** - The Gaming Magazine", New York: *Gareb Shamus Enterprises*.

**Pirner**, Jürgen (Hrsg.): "**Kartefakt** - Das Trading Card Game Magazin", Hamburg: *Abenteuer Medien Verlag*.

## 5.2.2 - InterNet

[⇒CD-ROM, p.]

**Amazon.COM**, im Juli 1999: <http://www.amazon.com>

**Amigo Spiele Deutschland**, 24. Juli 1999: <http://www.amigo-spiele.de>

**Fantasy Productions Homepage**, 24. Juli 1999: <http://www.fanpro.com>

**Internet Movie Database**, 30.6.1999: <http://www.imbd.com>

**Iron Crown Homepage**, 27. Juni 1999: <http://www.ironcrown.com>

**Jacksons LotR Movie Site**, 14. Juli 1999: <http://www.lordoftherings.net>

**METW spoiler lists**, 10.6.1999: <http://www.stanford.edu/~dkaffine/metw>

**Middle-earth: the Wizards Guide**, 12.6.1999: <http://www.non.com/metw>

**Silmaril Net Homepage**, 10.6.1999: <http://www.worldspinner.net/silmaril>

**Tolkien Computer Games Homepage**, 11. Juli 1999: <http://www.lysator.liu.se/tolkien-games>

**Tolkien Enterprises Homepage**, 9.6.1999: <http://www.tolkien-ent.com>

**Tolkien Movie Site**, 30.6.1999: <http://ringbearer.org>

## 5.3 - Abbildungen

[⇒CD-ROM, p.]

Download Windows-Fonts der elbischen **Tengwar**-Schrift und der zwergischen **Runen** unter: <ftp://ftp.math.uni-hamburg.de/pub/misc/tolkien/> (20. Juli 1999). Beispiele sind auf dem Titelbild als Ornament in der Kopfzeile (*Tengwar*) und Fußzeile (*Zwergenrunen*) zu sehen.

- Titelgrafik: Die **Misty Mountains** (*Hithaeglir*) in Mittelird, aus: **Fonstad**, Karen Wynn: "**The Atlas of Middle-Earth - Revised Edition**", Boston: Houghton Mifflin 1991. Download am 14.6.1999 von: <http://www.worldspinner.net/silmaril/shire/Tolkien/gallery/Map/Mapframe.html>
- Abbildung 1: Ganzseitiger Auszug aus dem **Hobbit-Comic**, aus: **Dixon** (1992), p.102 [Seite 12].
- Abbildung 2: **Einer der 7 Zwerge** aus der Disney-Zeichentrick-Adaption des "Schneewittchen"-Märchens (1937). Download am 27. Juni 1999 von: <http://disney.go.com/disneyatoz/archives/noflash/index.html> [Seite 13].
- Abbildung 3: **Der Elbenkönig Thranduil**, aus: **Dixon** (1992), p.120 [Seite 14].
- Abbildung 4: **Bilbo und die Zwerge** im *Hobbit*, aus: **Dixon** (1992), p.104 [Seite 14].
- Abbildung 5: **Das Plakat zum 1978er Kinofilm "The Lord of the Rings"**, Download am 19. Juni von: <ftp://ftp.math.uni-hamburg.de/pub/misc/tolkien/pics2/gandalf.jpg> [Seite 24].
- Abbildung 6: **Mittelird unter einem Koordinatengitter** von Andreas **Moehn** (unter Benutzung von Tolkiens Mittelird-Karte aus dem **LotR**). Download am 19. Juni 1999 von: <http://rover.wiesbaden.netsurf.de/~lalaith/Tolkien/Grid.html> [Seite 27].
- Abbildung 7: **Mittelird und Europa** von Andreas **Moehn** (unter Benutzung von Tolkiens Mittelird-Karte aus dem **LotR**). Download am 19. Juni 1999 von: <http://rover.wiesbaden.netsurf.de/~lalaith/Tolkien/Grid.html> [Seite 28].
- Abbildung 8: "**Eine künstlerische Darstellung von Mittelird** mit den Wilden Ländern im Osten, Süden und Norden" von Peter C. **Fenlon**, aus: **Charlton** (1995), p.8 [Seite 29].
- Abbildung 9: **Mordor** von J.R.R. **Tolkien**, aus: **LotR I**, p.535 [Seite 30].
- Abbildung 10: **Númenor** im *Trennenden Meer* (2. Zeitalter) von Karen Wynn **Fonstad**. Download am 19. Juni 1999 von: <http://www.tu-chemnitz.de/~stst/tolkien3.htm> [Seite 30].
- Abbildung 11: **Arda** (1. Zeitalter) von Karen Wynn **Fonstad**. Download am 19. Juni 1999 von: <http://www.tu-chemnitz.de/~stst/tolkien3.htm> [Seite 32].
- Abbildung 12: "**Geeble, Windling Beastmaster**", aus **Laubenstein** (1997): "[Gallery/Windlings](#)" [Seite 51].
- Abbildung 13: "**Legolas**" von Quinton **Hoover**, aus: "**Middle-earth: The Wizards**" [Seite 51].
- Abbildung 15: **Círdan the Shipwright** von Liz **Danforth**, aus: **Fenlon** (1986), p.62 [Seite 52].
- Abbildung 14: **Curufin in MERP** von Liz **Danforth**, aus: **Fenlon** (1986), p.63 [Seite 52].
- Abbildung 16: **Galadriel in Lothlórien** von Angus **McBride** (Ausschnitt), Download am 15. Juli 1999 von: <http://homepages.together.net/~gandalf/index.htm> [Seite 53].
- Abbildung 17: **Elf in EarthDawn**, aus: **Laubenstein** (1997): "[6. Creating a Character](#)" [Seite 53].
- Abbildung 18: **Elf in EarthDawn**, aus: **Laubenstein** (1997): "[5. Major Races of Barsaive](#)" [Seite 54].
- Abbildung 19: **Elf in DSA** von Christian **Turk**, aus: **Wieser** (1993), p.9 [Seite 54].
- Abbildung 20: **Die halb menschlichen Rassen in D&D** von Terry **Dykstra**, aus: **Brown** (1992), p.15 [Seite 55].
- Abbildung 21: **Die Ocampá Kes** (Jennifer Lien) aus **Star Trek Voyager**, Download am 21. Juli 1999 von: <http://clgray.simplenet.com/strtrk/stvoy/kes.html> [Seite 55].

- Abbildung 22: "**Quirion Elves**" von Randy **Gallegos**, aus: "**Magic the Gathering**" (Garfield 1996), Edition: *Mirage* [Seite 56].
- Abbildung 23: **Elfen in DSA** von Christian **Turk** (Ausschnitt), aus: **Wieser** (1993), p.5 [Seite 56].
- Abbildung 24: **Thorins Ausfall**, aus: **Dixon** (1992), p.125 [Seite 57].
- Abbildung 25: "**Gimli**" von Lori **Deitrick**, aus: "**Middle-earth: The Wizards**" [Seite 58].
- Abbildung 26: **Zwerge in DSA** von Jens **Haupt**, aus: **Raddatz** (1993), p.60 [Seite 59].
- Abbildung 27: **Dís in MERP** von Liz **Danforth**, aus: **Fenlon** (1989), p.60 [Seite 60].
- Abbildung 28: **Dwarf in EarthDawn**, aus: **Laubenstein** (1997): "5. Major Races of Barsaive" [Seite 60].
- Abbildung 29: **Ein Hobbit in MERP** von Liz **Danforth** (Ausschnitt), aus: **Charlton** (1995), p.11 [Seite 61].
- Abbildung 30: "**Hobbits**" von Quinton **Hoover**, aus: "**Middle-earth: The Wizards**" [Seite 61].
- Abbildung 31: **Bilbo Baggins** von Igor **Kordej** (Ausschnitt), *Download am 19. Juni 1999 von: <http://www.tolkien.cro.net/pictures/ikordej.html>* [Seite 62].
- Abbildung 32: **Frodo und Sam an Galadriels Spiegel** von Alan **Lee** (Ausschnitt), *Download am 15. Juli 1999 von: <http://balrog.joensuu.fi/~jlavi/tolkien/tolkien2.shtml>* [Seite 63].
- Abbildung 33: **Merry und Pippin bei Treebeard** von Angus **McBride** (Ausschnitt), *Download am 15. Juli 1999 von: <http://homepages.together.net/~gandalf/index.htm>* [Seite 63].
- Abbildung 34: **Gorbag und Shagrat in Cirith Ungol** von Alan **Lee**, *Download am 15. Juli 1999 von: <http://balrog.joensuu.fi/~jlavi/tolkien/tolkien2.shtml>* [Seite 65].
- Abbildung 35: "**Orc-Warriors**" von Brian **Snōddy**, aus: "**Middle-earth: The Wizards**" [Seite 65].
- Abbildung 36: **Saurons Orks in Dol Guldur** von Angus **McBride** (Ausschnitt), *Download am 15. Juli 1999 von: <http://homepages.together.net/~gandalf/index.htm>* [Seite 66].
- Abbildung 37: "**In Mordor**" von John **Howe** (Ausschnitt), *Download am 19. Juni 1999 von: <http://www.geocities.com/~varkhan/linksfran.html>* [Seite 67].
- Abbildung 38: **Orc scout** von Alan **Lee** (Ausschnitt), *Download am 15. Juli 1999 von: <http://balrog.joensuu.fi/~jlavi/tolkien/tolkien2.shtml>* [Seite 67]
- Abbildung 39: **Orcs im Hobbit-Comic**, aus: **Dixon** (1992), p.32 [Seite 68].
- Abbildung 40: **Titelbild** des C-64-Spiels "**Shadows of Mordor**" (Ausschnitt), *Download am 11. Juli 1999 von: <http://www.lysator.liu.se/tolkien-games/entry/som.html>* [Seite 68].
- Abbildung 41: **Titelbild** des PC-Spiels "**Warcraft - Orcs and Humans**" (Ausschnitt), *Download am 17. Juli 1999 von: <http://www.warcraft.com/war2/bigpix/box.html>* (*Blizzard Entertainment*) [Seite 68].
- Abbildung 42: "**Orcish Veteran**" von Dan **Frazier**, aus: "**Magic the Gathering**" (Garfield 1994), Edition: *Fallen Empires* [Seite 69].
- Abbildung 43: **Merry und Pippin bei Treebeard** von Angus **McBride** (Ausschnitt), *Download am 15. Juli 1999 von: <http://homepages.together.net/~gandalf/index.htm>* [Seite 69].

- Abbildung 44: **Treebeard in MERP** von Liz **Danforth**, aus: **Fenlon** (1989), p.82 [Seite 70].
- Abbildung 45: "**Blanchwood Treefolk**" von **DiTerlizzi**, aus: "**Magic the Gathering**" (Garfield 1998), Edition: *Urza's Saga* [70].
- Abbildung 46: **Rogrog, ein Troll (Olog)** von Liz **Danforth**, aus: **Fenlon** (1989), p.105 [Seite 71].
- Abbildung 47: **Troll in EarthDawn**, aus: **Laubenstein** (1997): "5. Major Races of Barsaive" [Seite 72].
- Abbildung 48: **Frodo and Sam capture Gollum** von Alan **Lee**, *Download am 15. Juli 1999 von:* <http://balrog.joensuu.fi/~jlavi/tolkien/tolkien2.shtml> [Seite 75]
- Abbildung 49: **Frodo und Sam an Galadriels Spiegel** von Alan **Lee** (Ausschnitt), *Download am 15. Juli 1999 von:* <http://balrog.joensuu.fi/~jlavi/tolkien/tolkien2.shtml> [Seite 76]
- Abbildung 50: **Galadriel in Lothlórien** von Angus **McBride** (Ausschnitt), *Download am 15. Juli 1999 von:* <http://homepages.together.net/~gandalf/index.htm> [Seite 76]
- Abbildung 51: "**Morgoth and the High King of Noldor**" von Ted **Nasmith**, *Download am 19. Juni 1999 von:* <http://www.geocities.com/~varkhan/linksfran.html> [Seite 80].
- Abbildung 52: "**Duel between Fingolfin and Morgoth**" von Kent **Burles**, aus: **Fenlon** (1993), p.15 [Seite 81].
- Abbildung 53: "**Glorfindel and the Balrog**" von John **Howe**, *Download am 19. Juni 1999 von:* <http://www.geocities.com/~varkhan/linksfran.html> [Seite 82].
- Abbildung 54: **Ein Balrog in MERP** von Liz **Danforth**, aus: **Fenlon** (1993), p.106 [Seite 83].
- Abbildung 55: "**Éowyn and the Nazgûl**" von Angus **McBride**, Titelbild von: **Fenlon** (1987), *Download am 15. Juli 1999 von:* <http://homepages.together.net/~gandalf/index.htm> [Seite 87].
- Abbildung 56: "**Éowyn and the Lord of the Nazgûl**" von Ted **Nasmith**, *Download am 15. Juli 1999 von:* <http://homepages.together.net/~gandalf/index.htm> [Seite 88].
- Abbildung 57: "**Sam and Shelob**" von John **Howe**, *Download am 19. Juni 1999 von:* <http://www.geocities.com/~varkhan/linksfran.html> [Seite 89].
- Abbildung 58: **Shelob** von Alan **Lee**, *Download am 15. Juli 1999 von:* <http://balrog.joensuu.fi/~jlavi/tolkien/tolkien2.shtml> [Seite 91].
- Abbildung 59: **Bilbo Baggins** von Michael **Green**. *Download am 9. Juni 1999 von:* <http://www.worldspinner.net/silmaril/shire/Tolkien/gallery/Greenframe.html> [Seite 95].

## 6 - Danksagungen



Für ihre freundliche Unterstützung möchte ich danken:

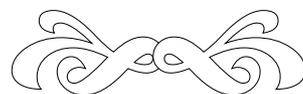
**Sönke und Hauke Stender** aus der "spielbar" in Kassel  
*für Materialbeschaffung,*

**Björn Müller** aus der "spielbar"  
*für Einführung in das Mittelerte-Kartenspiel,*

**Kai Sellmann** aus der "Comic-Gallerie" in Kassel und  
**Christina Conrad**  
*für Bereitstellung von teils vergriffenen Materialien,*

*und besonders*

**Sascha Göhlich**, der mir bei den Rollenspiel-Duellen als  
*Sekundant zur Seite stand.*



© Uwe Rudolf Hoeppe 1999