

Pauschalreisen nach Mittelerde



Ein Vortrag auf dem Tolkien Thing 2008

Ulrich Hacke ulrich@hacke.net

Weiterveröffentlichung bitte nur nach kurzer Rücksprache mit dem Autor

1	Begrüßung	3
1.1	Auf deutsch	3
1.2	Auf englisch	3
2	Einleitung	3
2.1	Reisen nach Mittelerde	4
3	Gebirge	5
3.1	Einzelne Berge	5
3.2	Unvorhandene Gebirge	5
3.3	Wirklich vorhandene Gebirge	6
3.3.1	Die Blauen Berge	6
3.3.2	Das Nebelgebirge	6
3.3.3	Das Weiße Gebirge	8
3.3.4	Der Ringwall um Mordor	8
3.3.5	Kleinere Bergketten.....	9
4	Landstriche	10
4.1	Eriador	10
4.2	Rhovanion	11
4.3	Dorwinion.....	11
4.4	Nûrn.....	12
4.5	Rohan und Gondor	13
4.6	Der tiefe Süden.....	13
5	Abschluss und Ausblick	13
6	Anhang	14
6.1	Gebirgsketten	14
6.2	Flüsse.....	14
7	Literatur	15

1 Begrüßung

1.1 Auf deutsch

Herzlich willkommen an Bord unseres DTG-Fluges „Pauschalreisen nach Mitteleuropa“. Die Flugzeit wird etwa 90 Minuten betragen. Bitte vergewissern Sie sich, dass großes und schweres Handgepäck sicher unter Ihrem Vordersitz platziert ist. Für kleinere Handgepäckstücke und Garderobe nutzen Sie bitte den Stauraum in den Gepäckfächern auf Ihren Zimmern.

Falls Sie an Bord ein elektronisches Gerät benutzen, so schalten Sie dies bitte jetzt aus. Der Gebrauch von Mobiltelefonen ist zu keiner Zeit an Bord gestattet. Kameras können Sie jedoch gerne benutzen.

Wir bitten Sie jetzt noch einen Augenblick um Ihre ungeteilte Aufmerksamkeit für einige Sicherheitshinweise. Wir demonstrieren Ihnen zunächst, wie Sie Ihren Sitzgurt schließen und öffnen können. Sollte es zu einem Druckabfall in der Kabine kommen, öffnet sich eine Deckenklappe über Ihnen und Sauerstoffmasken kommen zum Vorschein. Unser Flugzeug hat einen gut sichtbaren Notausgang.

Dieser Flug ist Teil unseres DTG-Programms „miles and more“. Bitte lassen Sie sich Ihre Teilnahme beim Vorstand bestätigen.

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit. Wir wünschen Ihnen einen schönen Flug mit uns.

1.2 Auf englisch

Welcome aboard our DTG-flight “all-inclusive tours to Middle-earth.” The flight time is approximately 90 minutes. Please make sure that large and heavy hand luggage is placed safely under your front seat. For smaller hand luggage and clothes, please use the storage space in the luggage compartments to your rooms.

If you use aboard any electronic device then please turn it off now. The use of mobile phones is not allowed at any time however feel free to take photos.

We ask that you now have a moment to secure your undivided attention for some safety instructions. We first show you how you use your seat belt can be opened and closed. Should there be a pressure drop in the cabin, a ceiling damper above you will open and oxygen masks come to light. Our aircraft has one central emergency exit.

This flight is part of our DTG programme "Meilen und mehr." Please ask for validation of you participation at the executive.

Thank you very much for your attention. We wish you a pleasant flight with us.

2 Einleitung

Per Flieger nach Mitteleuropa – das wäre doch nett! Schön, wenn es so einfach wäre. Leider wird es aber doch etwas komplizierter; versuchen Sie doch mal, einen Flug nach Minas Tirith im Reisebüro Ihres Vertrauens zu buchen. Wenn die Mitarbeiter dort gut drauf sind, verkauft man Ihnen vielleicht einen Flug nach Wellington, Neuseeland.

Und überhaupt: wie seit soll dieser Vortrag denn an der Realität vorbeigehen? Handelt es sich bei Tolkiens Mitteleuropa nicht definitiv um einen fiktiven Kontinent, um ein (wenn auch ausgezeichnetes) Stück Fantasy? Vermutlich müssen wir als erstes klären, was Fantasy ist, auch wenn das eher einen eigenen Vortrag oder gar ganze Bücher erfordern würde. Zum

Glück hat schon jemand ein solches Buch geschrieben: Frank Weinreich stellt in seinem Werk „Fantasy. Eine Einführung“ die folgende Definition auf: „Fantasy ist [demnach] ein literarisches (sowie mehr und mehr auch cineastisches und in weiteren Ausdrucksformen auftretendes) Genre, dessen zentraler Inhalt die Annahme des faktischen Vorhandenseins und Wirkens metaphysischer Kräfte oder Wesen ist, das als Fiktion auftritt, die als Fiktion auch verstanden werden soll und muss.“

Bauen wir auf der „Annahme des faktischen Vorhandenseins“ auf und nehmen wir folglich an, Mitteleuropa würde existieren. Wie wird besagte Annahme glaubhaft? Ganz einfach: man erweitere die Fiktion mit überprüfbaren Realelementen und schildere diese in seinem Werk. Genau das hat unser geliebter Oxforder Professor getan und somit haben wir genügend Material, um eine Art „Reiseführer“ für Mitteleuropa zu schreiben – und aus Kostengründen wollen wir uns dabei auf günstige Pauschalreisen spezialisieren, in denen alle wichtigen Leistungen all-inclusive sind.

Natürlich kann besagter „Reiseführer“ im Rahmen eines 90minütigen Vortrages allenfalls Broschürencharakter besitzen, schließlich ist Mitteleuropa dermaßen komplex, das man genau so gut versuchen könnte, einen Vortrag „Pauschalreisen nach Westeuropa“ in der gleichen Zeit abzuhalten. Wir lassen also das meiste weg, stellen einen groben Überblick für ein vereinfachtes Gesamtbild dar und führen dafür das eine oder andere Beispiel etwas ausführlicher aus. Sämtliche weiterführenden Informationen möge der Interessierte der mitteleuropäischen Primär- und Sekundärliteratur entnehmen.

2.1 Reisen nach Mitteleuropa

Betrachten wir Mitteleuropa zunächst als Ganzes und gehen wir davon aus, dass unser Kontinent durch natürliche Einflüsse entstanden ist und sich im Laufe der Zeiten aufgrund geologischer Prozesse verändert hat. Dass gewisse Valar ihre Finger im Spiel gehabt haben (z.B. beim Auftürmen ganzer Gebirge), sei an dieser Stelle erst einmal ignoriert; wir gehen später darauf ein.

Ein gewisses Problem ergibt sich: im Gegensatz zur allgemein buchbaren Pauschalreise nach – sagen wir mal – Mallorca hat Mitteleuropa die Eigenschaft, dass sich der geneigte Reisende ein Zeitalter aussuchen kann, in welchem er den Kontinent erkunden möchte. Das führt aufgrund gewisser „historischer“ Ereignisse dazu, dass die eine oder andere Location zum gewünschten Reisezeitpunkt möglicherweise nicht verfügbar bzw. ein Aufenthalt dort unter keinen Umständen empfehlenswert ist (bitte prüfen Sie dazu die jeweils aktuellen Verlautbarungen des Auswärtigen Amtes). Bei meinen Schilderungen mitteleuropäischer Landstriche werde ich auf geschichtliche Hintergründe eingehen, wo das notwendig und interessant erscheint, mich ansonsten aber auf das Mitteleuropa des anbrechenden Vierten Zeitalters beschränken.

Als ich diesen Vortrag schrieb, wuchs mir Mitteleuropa schnell über den Kopf. Bereits nach dem ersten Abend besaß allein die Gliederung einen Umfang von über zwei Seiten. Wie sollte ich das jemals mit Inhalten füllen? Da half nur die Schere. Wenn Interesse besteht und meine Arbeit auf Gegenliebe stößt, dann werde ich eine ganze Vortragsreihe zu den „Pauschalreisen“ erstellen und mich jeweils auf ein Thema spezialisieren; genügend Ideen sind schon vorhanden. Wer Fragen dazu hat – nachher gerne.

Heute befassen wir uns mit den geomorphologischen Aspekten Mitteleuropas und schauen, was uns Tolkiens Kontinent an augenfälligen Merkmalen zu bieten hat und wie sie zu interpretieren sind. Beginnen wir mit den größten Elementen, den Gebirgen!

3 Gebirge

3.1 Einzelne Berge

- Die **Wetterspitze**, die außer einer recht sehenswerten Ruine einen hervorragenden Rundblick über das umliegende Land bietet. Mit rund 1.000 Fuß Höhe bietet sie selbst dem ungeübten Bergwanderer allenfalls mittlere Schwierigkeitsstufe. In der westlichen Mulde lässt es sich gut rasten (Quelle und ggfs. Feuerholz sind vorhanden).
- Der **Orodruin** („Berg des lodernden Feuers“) im nordwestlichen Zipfel Mordors, ist ein klassischer Schichtvulkan, dessen Hänge durch ausgeworfene Materialien (Steine, Asche, Lava) entstanden sind und dessen Höhe mit jedem Ausbruch zunimmt. Gegenüber irdischen Vulkanen weist der Orodruin kaum Besonderheiten auf (von der Tatsache einmal abgesehen, dass seine Ausbrüche stets mit dem Größerwerden Saurons Macht übereinstimmen): mit 4.500 Fuß (1.500 Fuß davon der eigentliche Kegel) ist er nicht besonders hoch (der Ätna auf Sizilien misst 11.000 Fuß und der höchste Schichtvulkan der Erde noch einmal das Doppelte). Wie der Ätna verfügt er über Spalten und Klüfte (die bekannteste ist die *Sammath Naur*, die sich von Ringträgern und anderen Touristen begehen lässt) und seine Lava ist äußerst zähflüssig und leider auch hochexplosiv. Bekannte irdische Vorbilder sind der Fujiyama, der Mount St. Helens, der Pinatubo und der Vesuv. Die Ausbrüche des Orodruin laufen jedoch weitaus kontrollierter ab, was für den gerade mal 40 Meilen entfernten *Barad-dûr* gewisse Vorteile mit sich bringt.
- **Erebor** (der Einsame Berg) befindet sich etwa 20 Meilen nördlich von *Esgaroth* entfernt und stellt auch an den konditionsstarken Bergsteiger gewisse Ansprüche. Bei ca. 3.500 Fuß Höhe halten sich in geschützten Mulden bis zum Frühling einige Schneefelder, die eine gute Trittsicherheit erforderlich machen. Man nähert sich dem Erebor auf gut ausgebauten Straßen von Süden her, so dass die vier nach vorne verlaufenden Grate eindrucksvoll sichtbar werden. Die klassische Gipfelroute führt an der westlichen Flanke zunächst über den Rabenberg und auf engen Pfaden am vorderen Tor des Zwergenreiches („Königreich unter dem Berg“) und den Quellen des Flusses Eilend vorbei und windet sich anschließend in weiten Serpentinien bis zum steinigen Gipfel empor. Eine Alternativroute umgeht den Erebor zunächst im Westen und führt über das ehemalige Lager II einer Zwergenseilschaft durch die verborgene Mulde und klettert dann sehr steil in die Gipfelregion. Dieser Weg ist jedoch nur für geübte Alpinisten zu empfehlen. Eine Besichtigung der ehemaligen Schatzkammern des Drachen Smaug ist nicht möglich, angeblich aus Sicherheitsgründen („Einsturzgefahr“).
- Kein Berg im eigentlichen Sinne sind die **Carrock** im Oberlauf des Anduins. Hier finden Kletterbegeisterte Routen jeglicher Schwierigkeitsgrade. Eine Anmeldung über das Büro der Beorninger ist jedoch erforderlich.

3.2 Unvorhandene Gebirge

Die beiden größten Gebirgsketten Mitteleuropas sind praktischerweise überhaupt nicht auf der Karte vorhanden:

- Die **Eisenberge** (*Ered Engrin*) im Nordwesten des Kontinents, einst von Melkor als Verteidigungslinie aufgetürmt und vermutlich mindestens 3.500m hoch. Eindrucksvoller Bestandteil der Eisenberge war der dreigipfelige Vulkan *Thangoro-*

drim. Zum Ende des Ersten Zeitalters versinkt die ganze Konstruktion jedoch zum Glück im Meer. Nicht zu verwechseln mit den Eisenbergen sind die Eisenhügel im Nordosten, Heimstatt der Zwerge unter Dáin, die Thorin Eichenschild am Einsamen Berg zu Hilfe kamen und später das Königreich unter dem Berg verteidigten.

- Die **Pelóri** (von den Valar „erbaut“) schützen die Unsterblichen Lande gegen die bösen Kräfte auf Mitteleuropa. Nimmt man die Beschreibungen einigermaßen wörtlich, wirkt unser irdischer Himalaya gegen die Pelóri wie eine Sandburg.

Beide Gebirgsketten wiesen die gleiche Besonderheit auf; auf der zu schützenden Seite befanden sich sanft ansteigende Hänge und auf der anderen steil abfallende Klippen und zerklüftete Grate. Man kann sich das so vorstellen, als wolle die norddeutsche Steilküste Mecklenburgs und Pommerns das Binnenland vor der bösen Ostsee schützen (wobei der Erfolg hier eher mäßig ist, was vermutlich an fehlender Valar-Technik liegt).

3.3 Wirklich vorhandene Gebirge

Was haben wir sonst? Eine ganze Reihe unterschiedlicher Bergketten, die wir der Reihe nach betrachten wollen:

3.3.1 Die Blauen Berge

Die **Blaunen Berge** (*Ered Luin*) im Westen begrenzen einst das Elbenland *Beleriand* nach Osten und beherbergen zwei wichtige Zwergenreiche: *Belegost* (Spezialisten für Edelsteine und Juwelen, drachenfeuerbeständige Rüstungen und Masken und spätere Bewohner von Khazad-dûm) und *Nogrod* (exzellente Waffenschmiede, z.B. stammt *Narsil*, das Schwert Elendils, das Saurons Finger absäbelte von hier – des weiteren leicht gierige Handwerker, die aufgrund einer wertvollen Silmaril-Gemme quasi den Untergang des Reiches auslösten). Die Blauen Berge versanken später im Meer, worauf sich der westliche Teil um den *Golf von Luin* stark senkte und einen Einschnitt in die Bergkette ermöglichte, in deren Mitte ein Schiffsbauer namens *Cirdan* die Grauen Anfurten errichtete. *Forlindon* war übrigens das Reich von *Gil-Galad*, dem letzten Hochkönig der Elben in den Außenlanden.

3.3.2 Das Nebelgebirge

Das **Nebelgebirge** (elbisch *Hithaeglin* „Kette der nebligen Gipfel“) ist *das* charakteristische Kennzeichen Mitteleuropas. Mit über 700 Meilen Länge zieht es eine deutliche Barriere durch das Land und behindert den Ost-West-Verkehr, welcher lediglich an drei Stellen Durchlass findet: der Hohe Pass in Höhe Bruchtal, der Rothorn-Pass oberhalb von Moria sowie den Tunnel bei Khazâd-dûm (nicht zu empfehlen). Für erfahrene Alpinisten hält das Nebelgebirge eine ganze Reihe von herausfordernden Gipfeln bereit:

- Methedras im Süden (Der Letzte Berg)
- Celebdil (Silberzinne)
- Caradhras (Rothorn)
- Fanuidhol (Wolkenkopf)
- Gundabadberg (ganz im Norden)

Die höchsten Gipfel der Kette ragen bis zu 12.000 Fuß auf und tragen ganzjährig Schnee und Eis. Mit dieser Höhe beeinflusst das Nebelgebirge das mitteleuropäische Klima: es blockiert nicht nur die vorherrschenden feuchtwarmen Westwinde (woraus der namensgebende Nebel entsteht), sondern sorgt dadurch für verstärkten Niederschlag auf der Westseite, der über die

Flüsse Weißquell, Lautwasser, Sirannon und Glanduin abfließt. Eine häufige Erscheinung aus dem Zusammentreffen von warmer und kalter Luft sind heftige Gewitter, die sich in den zerklüfteten Gipfelregionen förmlich festfressen können – in eine solche „Schlacht von Gewittern“ sind Bilbo, Thorin & Company einmal geraten (und es dürfte ihnen gereicht haben).

Wenn wir davon ausgehen, dass Tolkien das Nebelgebirge in Teilen unseren irdischen Alpen nachempfunden hat, in denen er 1911 ausgedehnte Touren unternahm, dann können wir die Prozesse benennen, die das Nebelgebirge herausgebildet haben: Verwerfungen und Faltungen sowie (längst erloschene) vulkanische Tätigkeit. Natürlich kann man auch behaupten, Melkor habe die Berge im Ersten Zeitalter einfach hingestellt. Das macht die Sache einfach, aber nicht besonders wissenschaftlich.

In der Vergangenheit haben riesige Gletscher das heutige Erscheinungsbild der Berge geformt: vom Eis abgeschliffene Gipfel mit scharfen Felszacken, U-förmig erodierte breite Täler sowie zurückgelassene Grund- und Endmoränen abgeschmolzener Gletscher sprechen eine deutliche Sprache. Der den Zwergen heilige Spiegelsee („*Kheled-zâram*“) ist ein klassisches Beispiel eines durch Moränen gebildeten Sees. Sogar das Westtor Morias könnte eiszeitlichen Ursprungs sein. Die schroffen Felsen der Gipfelregionen bestehen vor allem im nördlichen Teil aus kalkhaltigen Gesteinen und wurden von Wind und Regen ausgewaschen; unter schroffen Klippen lagern weite teils rutschige Geröllfelder. Einen vergleichbaren Anblick bieten unsere nördlichen Kalkalpen, die auch Höhlensysteme beinhalten, die der von Gollum bewohnten Kaverne ähneln.

Vor allem im Winter ist das Nebelgebirge nur schwer zugänglich; entschlossene Alpinisten können an den seltenen ruhigen Tagen aber traumhafte Tiefschneeabfahrten genießen oder sich an stillen Loipen erfreuen (sofern die zwergische Wintersportindustrie noch in die Gänge kommt). Im Sommer lassen sich anspruchsvolle Klettertouren unternehmen, die von der Schwierigkeit her mit dem französischen Zentralalpenmassiv vergleichbar sind (wenn dort auch die Anfahrts- und Einkehrmöglichkeiten geringfügig besser sind).

Eine weitere Besonderheit des Nebelgebirges sind seine reichen mineralischen Vorkommen: Mithril, Gold, Silber und Eisen. Aus geologischer Sicht entstehen mineralische Adern durch Einschlüsse, die sich durch häufige Eruptionen bilden; den Gipfel des Caradhras kann man auch als so genannte Extrusion betrachten (sprich: das langsame Aufsteigen von zähflüssigem Magma) – all das spricht natürlich für das einstige Wirken vulkanischer Kräfte bei der Entstehung des Gebirges. Wenn Melkor den Thangorodrim „bauen“ konnte, sollten vulkanische Auslässe im Nebelgebirge keine Herausforderung darstellen – womit auch die literarische Begründung geliefert wäre.

Die Gesteinsfarben des Nebelgebirges sind rot und grau. Ersteres wird im „Hobbit“ mehrfach angedeutet (u.a. die Querung eines rot-schäumenden Flusses) und im „Herrn der Ringe“ weitergeführt, als die neunköpfige Wandergruppe das Land *Hulsten* mit seinen roten Steinen durchquert (nicht zu vergessen der Name *Rothorn* für den Caradhras). Vermutlich handelt es sich um Andesit, dessen Farbe zwischen rot, braun-violett und grau schwankt. Ein Großteil der Grautöne setzt sich aus den erwähnten Kalkablagerungen und Granit zusammen. Alles in allem ein Gesteinsmix, in welchem sich hervorragend klettern lässt.

Die Bevölkerungsdichte der Orks hat seit dem Ringkrieg erfreulich abgenommen und als moderner Reisender wird man kaum in die gleiche Situation kommen, wie ein bekannter Meisterdieb hobbit'scher Herkunft (wobei es sich jedoch empfiehlt, gelegentlich umherstreifende Orks nicht zu füttern). Weitaus seltener zu sehen sind die riesenhaften Adlern, die alles und jeden ignorieren, der keine tragende Rolle in Tolkiens Werken spielt.

3.3.3 Das Weiße Gebirge

Das **Weiße Gebirge** (*Ered Nimrais*) im mittleren Süden bildet die Nordgrenze Gondors und ist quasi das ost-westliche Gegenstück zum Nebelgebirge mit seiner Nord-Süd-Ausrichtung. Fast könnte man annehmen, dass beide Gebirge zusammengehören und lediglich an der Pforte von Rohan voneinander getrennt sind. Die gleichen tektonischen Kräfte, die für die Entstehung der Gebirge verantwortlich zeichneten, haben das Land südlich der Pforte in mächtigen Faltungen hochgestemmt und im Zusammenspiel mit einer eiszeitlichen Vergletscherung die höchsten Gipfel Mitteleerdes geschaffen (Starkhorn, Schneeborn) die mit ihren ganzjährigen Schnee- und Eiskronen das Nebelgebirge an Höhe übertrafen (und möglicherweise auch höher als unsere Alpen sind).

Pässe oder Pfade scheint es nirgendwo zu geben – selbst Aragorn muss einen wenig erschlossenen und unseriös anmutenden „Pfad der Toten“ einschlagen, um innerhalb einer festgelegten Zeitspanne den *Stein von Erech* jenseits des Weißen Gebirges zu erreichen.

Aus Tolkiens Reiseaufzeichnungen lässt sich vermuten, dass die Berge aus Kalkstein sowie eingedrungenem Eruptivgestein bestehen, was aufgrund der Nähe zum Nebelgebirge nicht weiter verwunderlich erscheint. Da in vielen Gebieten des Gebirges Marmor zu finden ist, welcher unter Hitze und hohem Druck aus Kalkstein entsteht, liegt die grundsätzlich vulkanische Herkunftstheorie immer stärker im Bereich des Wahrscheinlichen. Der *Weiße Turm Ecthelions* besteht wahrscheinlich aus Marmor aus dem Mindolluin, dem östlichen Eckpfeiler des Weißen Gebirges. Ein weiteres Indiz für den Kalkstein bilden die *Glitzernden Höhlen von Aglarond*, in die sich ein Teil der rohirrimschen Bevölkerung während der Schlacht um die Hornburg flüchtet; hier finden sich alle Formationen, die man in kalkhaltigen Höhlensystemen erwartet wie z.B. Stalagtiten und Stalagmiten, Säulen, Vorhänge usw. Die in Mengen vorhandenen Edelsteine und Kristalle sind zwar ungewöhnlich für Tropfsteinhöhlen, wären aber als eruptive Einschlüsse sehr gut erklärbar. Ähnliche irdische Phänomene wissen Höhlen in Myanmar auf. Die „staubtrockenen“ Gänge der Pfade der Toten dagegen sind nicht auf Wassererosionen zurückzuführen, sondern auf urzeitliche Lavaströme. Der *Dwimorberg* am Eingang der Totenpfade ist schwarz und vermutlich aus vulkanischem Obsidiangestein.

Wie es aussieht, ist ein Großteil des mitteleerdischen Südens vulkanischer Herkunft: entweder war Melkor fleißiger als bislang angenommen, oder der Orodruin in Mordor wesentlich aktiver und in der Frühzeit gewaltiger (dazu gleich mehr).

Als imposante Wanderung bietet sich für natur- und fährtenenerprobte Wanderer die Route entlang der Signalberge von *Dunharg* bis *Minas Tirith* an, die aber selbst für Hartgesottene in kaum weniger als einer Woche zu bewältigen sein dürfte. Aufgrund der Weglosigkeit ist freies Klettern an der Tagesordnung und dank fehlender Gasthäuser wird man stets auf eine Biwaklösung zurückgreifen müssen.

3.3.4 Der Ringwall um Mordor

Schaut man sich den Mordor umgebenden Ringwall an, wird die strategisch günstige Lage auch dem militärisch Unerfahrenen sofort deutlich – wir stellen uns aber sofort die Frage, wie ein derart nützliches Gebilde durch Zufall entstehen konnte.

Die Lösung liegt auch hier wieder im Vulkanismus und soll in vereinfachter Form dargestellt werden: der heutige Ringwall besteht im Norden aus dem Aschengebirge (*Ered lithui*) und im Westen und Süden aus dem Schattengebirge (*Ephel Duath*). Sie bilden zusammen die teilweise eingestürzte *Caldera* (kesselförmige Struktur) eines uralten Vulkans von gewaltigen Ausmaßen. Manche Geologen haben errechnet, dass dieser Riese die etwas unrealistische Höhe von 29.000 Fuß gehabt haben muss – aber sie lassen außer Betracht, dass es sich nicht

um einen klassischen Schichtvulkan gehandelt haben muss, so dass trotz einer geringeren Höhe (ca. 15.000 Fuß sollten ausreichen) bei einer Eruption genügend Explosivkraft vorhanden wäre, um Teile der Caldera zu zerstören und den Hauptberg auseinanderbrechen zu lassen. Dass so etwas funktioniert, haben der Mount St. Helens und der Krakatau bei uns bereits demonstriert. Eine zwar kleinere aber dennoch vergleichbare Caldera gibt es auf dem Vulkan Teide auf Teneriffa – und im übrigen sieht es unterhalb des Teide-Gipfels El Pitón ziemlich genau so aus wie auf den weiten Ebenen Mordors.

Die Hauptkraft der Eruption des Mordorvulkans war seitwärts gerichtet; mächtige Lavamassen schufen die *Hochebene von Gorgoroth* und legten die Grundlage für die Durchbrüche von *Cirith Gorgor* im Westen und *Isenmünde* im Norden; die Erosion der Jahrtausende besorgte ihr übriges. Der klägliche Rest des einst gigantischen Vulkans ist der heutige Orodruin, der sich übrigens seit dem Sturz Saurons fast völlig beruhigt hat und mittlerweile gefahrlos bestiegen werden kann.

Wanderungen durch Mordor sind einfach, aber anstrengend, denn weite Teile des Landes sind unfruchtbar und wasserlos (eine ausreichende Versorgung an Lebensmitteln und Getränken ist demnach unabdingbar). Es gibt jedoch Pläne, das salzige Wasser des Nürnenmeers zu filtern und durch Kondensation Süßwasser zu gewinnen – hierzu ist aber sicherlich noch der eine oder andere Besuch technisch versierter Besucher unserer Lande vonnöten.

3.3.5 Kleinere Bergketten

Wer es gerne etwas abseitig der großen Gebirgsketten mag, kann eine der Kleinstketten MittelEuropas besuchen: hier findet man teilweise noch unbetretene Gipfel und touristisch unerschlossene Wanderparadiese.

- **Evendim-Berge** (auch *Dämmerberge* oder *Eryn Uial*): sanft gewellte Hügel im Hinterland des Evendim-Sees, welchem der Brandywein-Fluß entspringt. Wetterfeste Kleidung wird benötigt, Schwierigkeitsgrad leicht.
- **Turmberge** (*Eryn Beraid*): Standort der weißen Türme der Elben auf dem Weg zu den Grauen Anfurten. Architektonisch interessant, zum Wandern jedoch weniger geeignet – statt dessen bietet sich ein Besuch in Untertürmen beim Verweser der Westmark an (wenn man sich für Regionalverwaltungen interessiert). Historisch Interessierte besorgen sich lieber die Genehmigung, die Aufzeichnungen von Bilbo und Frodo Beutlin studieren zu dürfen (das so genannte Rote Buch der Westmark), von dem eine Abschrift in Untertürmen verwahrt wird. Es enthält Bilbos Werk „Hin und wieder zurück“, Frodos Schilderung des Ringkrieges, Bilbos „Übersetzungen aus dem Elbischen“ sowie zusätzliche Kommentare, Stammbäume und verschiedene Berichte.
- Die **Nördlichen Höhen** sind niedrige Hügel nördlich von Bree. Einzige „Sehenswürdigkeit“ sind die Ruinen von Fornost (eigentlich *Norburg*, heute auch *Totendeich* genannt). Viel zu sehen gibt es jedoch nicht mehr, aber es lassen sich schöne Fotos machen und der angenehme Gruselfaktor bei hereinbrechender Dunkelheit ist ebenfalls nicht zu verachten.
- Vergleichbar sind die **Ettenöden**, die ebenfalls seit den Ereignissen rund um Fornost im Krieg gegen das Hexenreich Angmar verlassen sind und damit ihrem Namen alle Ehre machen. Einst waren die Ettenöden von den barbarischen Stämmen der Bergmenschen bewohnt, die mit den Orks verbündet waren. Heute bieten die niedrigen Bergflanken reizvolle Touren entlang bemooster Klippen und schier endlosen Heidekrautwiesen. Stieße man ab und an auf eine Whiskydestillerie würde

man meinen, die schottischen Highlands zu durchwandern. Die Ettenöden sind bequem über die Große Oststraße zu erreichen.

- Schwer zu erreichen sind die **Berge des Dusterwaldes** (*Emyn-nu-Fuin*), obwohl mit der Wiedereröffnung der Alten Waldstraße wieder etwas Infrastruktur in das Reich des Waldelbenkönigs Thranduil Einzug gehalten hat. Dennoch müssen Wanderer vor dem Erreichen des Höhenzugs einige Meilen (unerschlossenen) Wald durchqueren. Besondere Vorsicht ist beim Genuss von Trinkwasser aus den dortigen Fließgewässern geboten, solange man keine größeren Mengen von Koffein mit sich führt. Nähere Informationen dazu finden sich in Bomburs Briefen „Als ob man mich getragen hätte – Erinnerungen an meine schönsten Träume im Dusterwald“. Die Aussicht von den Emyn-nu-Fuin ist eher mäßig, da allzu viele Baumwipfel die Sicht versperren.
- Die **Emyn Muil** bieten ausgedehnte Wandermöglichkeiten durch zwar karges aber nichtsdestoweniger interessantes Gelände: für den erdgeschichtlich Interessierten lassen sich hier jahrtausendewährende Prozesse in der Erdoberfläche Ardas nachvollziehen. Die Hügel der Emyn Muil bestehen hauptsächlich aus mehreren Schichten Sedimentgestein, von denen die meisten soweit abgetragen sind, dass sich erkennen lässt, wie die Vergangenheit Mitteleuropas ausgesehen hat. Aufgrund von horizontalen Erdbewegungen ist der innere Teil schüsselförmig zusammengedrückt; man spricht dabei von einer so genannten *Synklinale* – durch diese Mulde fließt heute der Anduin, wobei er sich teilweise so tief eingegraben hat, dass die entstandene Schlucht streckenweise an den Grand Canyon erinnert. Frodo beobachtet auf seiner Wanderung mit Sam einige Merkmale, die auf umfangreiche Karstbildung schließen lassen: chemisch zersetzter Kalkstein ist unter der Erdoberfläche eingebrochen und hat so genannte Schlundlöcher (Dolinen) zurückgelassen. Auf diese Weise muss auch der natürliche See *Nen Hithoel* vor den Raurosfällen entstanden sein.

Irdische Vorbilder sind hier die Dolinen in Kroatien, Bosnien und Herzegowina. Härteres Material hat der Anduin stehen gelassen und so die drei Erhebungen *Amon Hen* (Berg des Auges), *Tol Brandir* (Klippe inmitten der Fälle) und *Amon Lhaw* (Berg des Ohres) geschaffen. Weicheres alluviales (sprich: angeschwemmtes) Material hat sich an den Ufern des Sees abgelagert; hier haben die Neun Wandergeführten auf der Wiese *Parth Galen* gelagert und Sam und Frodo haben auf der gegenüberliegenden Seite ihr Boot versteckt (die Einrichtung eines öffentlichen Grillplatzes befindet sich in Vorbereitung). Noch weiter östlich lassen sich grandiose Verwerfungen durchklettern und tektonisch bedingte Kantenabbrüche erforschen. Die äußerste Bruchkante bietet (bei gutem Wetter) einen eindrucksvollen Ausblick über die *Totensümpfe*. Wanderungen in den Emyn Muil sind anspruchsvoll und sollten nicht von unerfahrenen Reisenden unternommen werden (zumindest nicht ohne Führer).

- Die **Emyn Arnen** in *Ithilien* sind bestens erschlossen und eignen sich für leichte anspruchslöse Sommerspaziergänge. Man befindet sich stets in Sichtweite von Minas Tirith.

4 Landstriche

4.1 Eriador

Die Geschichte Eriadors ist überwiegend dunkel und von verschiedenen Katastrophen gekennzeichnet. Schon in früheren Zeitaltern zeigte die menschliche Bevölkerung erschrecken-

de Tendenzen, sich dem jeweiligen Hauptfeind anzuschließen. Erst hielt man Morgoth die Treue, später schwenkte man seine Fähnchen in Richtung Sauron.

Für Ordnung sorgten die *Dúnedain*, indem sie das Nördliche Königreich gründeten und alle Ländereien Eriadors dem neuen Reich Arnor angliederten. Doch diese Blütezeit sollte nicht zu lange währen; bereits vor dem Ringkrieg lagen weite Teile Eriadors in Trümmern – lediglich kleine Inseln wie das *Auenland*, *Breeland* oder *Bruchtal* im entlegenen Osten waren übriggeblieben und das Königreich war in Vergessenheit geraten (außer bei den Elben, die eh selten etwas vergessen und auch keine Probleme mit voranschreitendem Alter oder der ggfs. einerschreitenden Alterssenilität haben).

Da Eriador dermaßen viele Ziele für den interessierten Reisenden bietet – über kulinarische Highlights, wichtige Zeitzeugen der Geschichte, leicht avantgardistische Architektur, verfallene Ruinen auf Bergen und darunter, alte Wälder mit noch nicht näher erforschten Bäumen, um nur einige davon zu nennen – wäre in eigener Reiseführer dafür nötig, der wahrscheinlich in Zukunft auch erscheinen wird. Fragen Sie dazu bitte beim Verlag nach.

4.2 Rhovanion

Dieser Landstrich östlich des Nebelgebirges und nördlich von Lorien wird auch *Wilderland* genannt – ein Ausdruck, den die im Dústerwald beheimateten Waldelben unter König Thranduil sicher ganz besonders gern hören.

Die Entstehungsgeschichte der Landschaft ist ungeklärt; vermutlich war das Gebiet aber in der Urzeit von kontinentalen Gletschern bedeckt, die sich vom Nebelgebirge aus vorschoben. Wichtige Hinweise hierfür sind die ausgedehnten Sümpfe am Ende der Waldstraßen, das zerklüftete Land in der Nähe des Einsamen Berges und die weiten Grundmoränen bei *Esgaroth am Langen See*, durch deren Kiesbänke heute der Fluss Eilend strömt.

Das dominierende Element Rhovanions ist der riesige Grünwald, der durch Saurons Macht in *Dol Guldur* den einen oder anderen Schatten hinnehmen musste und zum Dústerwald wurde; heute ist das Gebiet gleichermaßen von Elben und Menschen besiedelt und wird *Eryn Lasgalen* („Wald der grünen Blätter“) genannt.

Für den Naturfreund bietet der Wald ein wahres Paradies; eine exotisch anmutende Fauna und Flora zieht den Wanderer in ihren Bann. Lediglich vor einigen insektoiden Lebensformen muss man sich ein wenig in Acht nehmen, dafür wird man jedoch vom endlosen Meer der Bäume reich entschädigt. Ausblicke über das wogende Grün sind jedoch Mangelware, was seinerzeit schon Mister Beutlin feststellen musste, als er zwecks Erkundung der Gegend eine der höchsten Eichen erstieg und außer Blättern nicht allzu viel zu Gesicht bekam.

Die einstige Sehenswürdigkeit Dol Guldur – von dessen höchsten Zinnen man sicherlich einen beeindruckenden Rundblick hätte genießen können – ist heute aufgrund von Maßnahmen des Weißen Rates nicht mehr vorhanden. Hier hätte sicherlich eine koordinierte Absprache mit den für den Tourismus Verantwortlichen größeren Flurschaden von der Gegend abgewendet und der ohnehin schon spärlichen Infrastruktur zumindest eine Chance auf Entwicklung gegeben.

4.3 Dorwinion

Der recht unbekannt Landstrich um das Binnenmehr *Rhûn* liegt weit im Nordosten Mitteleuropas und gilt unter erfahrenen Reisenden als echter Geheimtipp. Übersetzt man den Namen Dorwinion aus dem elbischen Sindarin, so erhält man „Weinland“, womit fast schon das Wichtigste über dieses Reich und seine Spezialität gesagt ist.

Das gute Klima und die fruchtbaren Böden Dorwinions am westlichen Ufer des Binnenmeeres sorgten dafür, dass die Region eines der ältesten Siedlungsgebiete der Menschen ist (zurückdatieren lässt sich das bis ins Erste Zeitalter). Die einstmals dichten Wälder mussten der fortschreitenden Urbarmachung weichen; intensiv genutztes Ackerland, reiche Obstgärten und ertragreiche Weinberge waren die Folge. Letztere entwickelten sich zwar erst im Zweiten Zeitalter, gewannen aber mit viel besseren Erträgen als in Rhovanion und Eriador zunehmend an Bedeutung.

Dorwinion ist quasi die Schweiz Mitteleerdes: über viele Jahrtausende war das kleine Reich unabhängig und neutral und erfreute sich eines großen Reichtums. Aufgrund seiner Lage wurde es niemals von größeren Völkern aus dem Osten erobert und selbst Saurons Einfluss war vergleichsweise gering. Möglicherweise lag das aber auch an Dorwinions Unscheinbarkeit und seiner niedrigen Bevölkerungszahl von vielleicht ein paar Tausend (hier dürfte die reale Schweiz ob des Vergleiches protestieren). Das Haupthandelszentrum war Esgaroth am Langen See (hier passt die Schweiz wieder, die ja ebenfalls einige schöne Seen zu bieten hat – wenn auch in der Regel mehr als nur ein einsamer Berg drumherum steht).

Zu Beginn des Dritten Zeitalters baute Dorwinion seine Kontakte nach Norden und Westen aus und ein schwunghafter Handel entstand; auch Zwerge und Elben zählten bald zu den bedeutendsten Handelspartnern. Der Hauptexportartikel war natürlich Wein; ein roter, trockener Tropfen von erlesenem Geschmack und bemerkenswert hohem Alkoholgehalt (die Wirkung davon auf einer von Thranduils Partys kann man im „Hobbit“ nachlesen – die Aufmerksamkeit verschiedener Wachposten lässt in entscheidenden Augenblicken geradezu ungebührlich nach). Gleichermäßen von Menschen und Elben (und sogar höhergestellten Zwergenpersönlichkeiten) geschätzt, bildete das „Rebengold“ Dorwinions mit seinen hohen Verkaufspreisen die Basis für unglaublichen Reichtum, verbunden mit der Sicherung des Friedens. Für fast achthundert Jahre war Dorwinion offiziell sogar ein Teil von Gondor – auch wenn die Auswirkungen dessen quasi null waren.

Importiert wurden Metall- und Steinarbeiten (meist zwergischer Herkunft) und vor allem Gold (womit die Elben zu zahlen pflegten). Aufgrund effizienter Anbautechniken in der Landwirtschaft (verglichen mit dem Rest Mitteleerdes) sowie einer ausgedehnten Fischereiflotte, die Rhûn befuhr, war Dorwinion wirtschaftlich unabhängig. Selbst als der Erebor dank eines gewissen Drachens fiel und der Handel mit Esgaroth und darüber hinaus fast zum Erliegen kam, blieb Dorwinion als östlichster bekannter Außenposten menschlicher Zivilisation ein kleines, aber nichtsdestoweniger wichtiges Land.

Mittelerdisch betrachtet lässt sich Dorwinion am ehesten mit dem Auenland vergleichen, nur eben von Menschen bewohnt, außenpolitisch wesentlich weltoffener eingestellt und weit aus weniger schrullig. Definitiv eine kulinarische Reise wert.

4.4 Nûrn

Rund um das **Binnenmeer von Nûrnen** erstreckt sich zum Ende des Dritten Zeitalters der südliche Teil von Saurons Reich innerhalb Mordors. Die Gegend war von Sklaven bevölkert, die vom Dunklen Herrscher unterjocht waren und als einzige Aufgabe den Anbau riesiger Mengen von Getreide hatten. Nûrn war damit die Kornkammer Mordors und versorgte Saurons gigantische Heere mit Nahrung, denn selbst Orks müssen einigermaßen anständig gepflegt werden, wenn sie beispielsweise Städte erobern sollen. Wie eine orkische Zubereitung von Winterweizen aussieht, ist nicht beschrieben und rein aus ästhetischen Gründen auch nicht weiter erwähnenswert.

Nûrn wird durch eine Anzahl von Flüssen bewässert, die alle im Binnenmeer münden. Die Informationen über diesen Landstrich sind eher spärlich, so dass ein Urlaub unerschrockener

Reisender in dieser Region angebracht erscheint, um spätere Ausgaben des Reiseführers vervollständigen zu können. Seit Saurons Fall gibt es auch keinerlei Sicherheitsbedenken mehr; die ehemaligen Sklaven wurden durch König Elessar befreit und das Land wurde ihnen zur eigenständigen Bestimmung geschenkt. Inwieweit das eine spürbare Verbesserung für den allgemeinen Lebensstandard gebracht hat oder ob eher wirtschaftliche Interessen Gondors im Vordergrund gestanden haben, muss an dieser Stelle offenbleiben.

4.5 Rohan und Gondor

Über diese Landstriche ist bereits sehr viel publiziert worden, u.a. auf audiovisuellem Wege, so dass sie im Rahmen unseres Reiseführers, der ja den interessierten Entdecker ansprechen soll, an dieser Stelle ausgeklammert werden sollen.

4.6 Der tiefe Süden

Wenig ist dagegen über den tiefen Süden bekannt, es gibt kaum Stellen in Tolkiens Werken, die diesen Landstrich näher beschreiben. Von **Khand** wissen wir, dass es sich um das Gebiet südöstlich von Mordor handelt, welches von „wilden Kriegerern“ bewohnt wird, die sich *Variags* nennen. Im Ringkrieg waren sie gemeinsam mit den *Haradrim* und den Ostlingen Verbündete Saurons. Im Vierten Zeitalter waren sie gezwungen, König Elessar um Frieden zu bitten; seitdem leben sie Eintracht mit den Menschenlanden.

Harad (elbisch für „Süden“) erstreckt sich unbestimmt weit nach Süden und umfasst offensichtlich eine gewaltige Fläche. Die Region unterteilt sich in mehr oder weniger unabhängige Kriegerreiche, deren Bewohner während des Ringkrieges ebenfalls mit dem Dunklen Herrscher verbündet waren. Ihre gefährlichste Waffe waren die riesigen *mûmakil*, gegen die unsere irdischen Elefanten einfach nur niedlich aussehen. Was heute aus Harad resp. den Haradrim geworden ist, lässt sich nur äußerst vage beantworten.

Umbar ist nicht nur der Name der „Stadt der Corsaren“, sondern bezieht sich eigentlich gemeinschaftlich auf Stadt, Hafen, Kap und die umgebenden Küstenbereiche. Auf eine bewegte Vergangenheit kann diese Region zurückblicken: Kriege zwischen ihren Bewohnern, den so genannten *Schwarzen Numenóren* gegen Gondor, Niederlage zu Beginn des Dritten Zeitalters, Bürgerkrieg und Loslösung von Gondor, Aufstieg zum „Schrecken der Meere“ und schließlich vollständige Unterwerfung im Vierten Zeitalter. Wer Umbar besuchen möchte, den reizen Geschichten über längst vergangene Tage, heldenhafte Taten auf See, die Atmosphäre eines weltoffenen Hafens und das brodelnde Leben einer südländischen Metropole. Elbische Besucher sollten jedoch Ohrenschützer mitführen, um keine durch die Laute von Seevögeln verursachten Folgeschäden davon zu tragen.

5 Abschluss und Ausblick

Wir kommen zum Abschluss und es ist an der Zeit, den Heimflug anzutreten (oder in den nach Hause fahrenden Zug zu steigen, wenn einem das aus Klimaschutzgründen angenehmer ist). All das, was hier berichtet worden ist, kann natürlich nur ein kleiner Einblick in einen unbekanntem Kontinent sein und möge der Anregung dienen, sich einmal – losgelöst von der Handlung von Silmarillion, Hobbit oder Herr der Ringe – etwas näher mit der eigentlichen Welt zu befassen, die Tolkien uns dort aufgebaut hat. Wie schon eingangs erwähnt, macht gerade die Verschmelzung von fantastischen Hintergründen mit Realelementen den besonderen Reiz Mitteleuropas aus und lädt ein, den Kontinent näher zu erkunden und zumindest in der eigenen Phantasie die ausgedehntesten Reisen zu unternehmen.

Ich will versuchen, später mehr zur Thematik des mitteleuropäischen Reisens zusammenzustellen (falls es die Chance gibt, dass das von Interesse sein könnte...?). Ansonsten soll unser heutiger Ausflug hier enden, ich wünsche eine angenehme Rückreise und würde mich freuen, Sie und Euch bald wieder an Bord begrüßen zu dürfen.

Vielen Dank!

6 Anhang

6.1 Gebirgsketten

Bezeichnung	Länge in Meilen
Eisenberge	Unbekannt
Pelóri	Unbekannt
Gebirge von Mordor	1.282
▪ Aschengebirge	498
▪ Südliches Schattengebirge	501
▪ Nördliches Schattengebirge	283
Weißes Gebirge	852
Nebelgebirgen (mit den Bergen von Angmar)	702
Graues Gebirge	702
Blaue Berge (Erstes Zeitalter)	580
Blaue Berge (Drittes Zeitalter)	559
▪ Südliche Blaue Berge	170
▪ Nördliche Blaue Berge	389

6.2 Flüsse

Fluß/Flüsse	Länge in Meilen
Anduin, der große Strom	1.388
Waldfluß/Eilend	835
Weißquell/Grauflut	689
Brandywein	573
Isen	395
Lefnui	382
Lhûn	307

7 Literatur

Fonstad, Karen Wynn: Historischer Atlas von Mitteleuropa – vollständig überarbeitete Ausgabe, Klett-Cotta, Stuttgart 1991

Tolkien, J.R.R.: Der kleine Hobbit, dtv, München 1974

Tolkien, J.R.R.: Der Herr der Ringe (Bd. I-III), Klett-Cotta, Stuttgart 1991

Tolkien, J.R.R.: Das Silmarillion,

Tolkien, Christopher (Hrsg.): Nachrichten aus Mitteleuropa, Klett, Stuttgart 1983

Day, David: Tolkien. Eine illustrierte Enzyklopädie, Otus, St. Gallen 2001

Ardapedia.de, diverse Artikel mit Stand vom Juli 2008

Wikipedia.de, diverse Artikel mit Stand vom Juli 2008

Williams, Stanley: Der Feuerberg, Goldmann, München 2003