

J. R. R. TOLKIEN

DAS BUCH DER  
VERSCHOLLENEN GESCHICHTEN

Teil 1

Herausgegeben von Christopher Tolkien

Aus dem Englischen übersetzt  
von Hans J. Schütz

KLETT-COTTA

Hobbit Presse

[www.klett-cotta.de/hobbitpresse](http://www.klett-cotta.de/hobbitpresse)

Die Originalausgabe in Englischer Sprache erschien 1983  
bei George Allen & Unwin Ltd. Published by arrangement with  
HarperCollins Publisher Ltd. unter dem Titel  
»The Book of Lost Tales Part I«

Copyright © The J.R.R. Tolkien Trust 1983  
and Christopher Tolkien



® und Tolkien® sind eingetragene Markenzeichen der  
The J.R.R. Tolkien Estate Limited

Für die deutsche Ausgabe

© 1986 / 2011 by J. G. Cotta'sche Buchhandlung

Nachfolger GmbH, gegr. 1659, Stuttgart

Alle deutschsprachigen Rechte vorbehalten

Printed in Germany

Schutzumschlag: HildenDesign, München, [www.hildendesign.de](http://www.hildendesign.de)

Unter Verwendung einer Illustration von © HildenDesign Birgit Gitschier

Gesetzt aus der Adobe Caslon von Dörlemann Satz, Lemförde

Gedruckt und gebunden von CPI – Clausen & Bosse, Leck

ISBN 978-3-608-93861-6

17., verbesserte Auflage, 2011

# INHALT



## VORWORT 7

I. DIE HÜTTE DES VERGESSENEN SPIELS	27
<i>Anmerkungen und Kommentar</i>	40

II. DIE MUSIK DER AINUR	85
<i>Anmerkungen und Kommentar</i>	109

III. DIE ANKUNFT DER VALAR UND DIE GRÜNDUNG VALINORS	114
<i>Anmerkungen und Kommentar</i>	139

IV. DIE EINKERKERUNG MELKOS	159
<i>Anmerkungen und Kommentar</i>	180

V. DIE ANKUNFT DER ELBEN UND DIE GRÜNDUNG VON KÔR	190
<i>Anmerkungen und Kommentar</i>	217

VI. MELKOS DIEBSTAHL UND DIE VERDUNKELUNG VON VALINOR	231
<i>Anmerkungen und Kommentar</i>	256

VII. DIE FLUCHT DER NOLDOLI 265

*Anmerkungen und Kommentar* 277

VIII. DIE GESCHICHTE VON  
SONNE UND MOND 283

*Anmerkungen und Kommentar* 319

IX. DIE VERHÜLLUNG VON VALINOR 336

*Anmerkungen und Kommentar* 357

X. GILFANONS GESCHICHTE:  
DAS LEID DER NOLDOLI UND  
DIE ANKUNFT DES MENSCHENGESCHLECHTES

369

ANHANG

*Namen* 392

*Register* 432

# I. DIE HÜTTE DES VERGESSENEN SPIELS



Auf den Umschlag eines der inzwischen arg beschädigten »Hochschul-Übungsbücher«, in denen einige der *Verschollenen Geschichten* notiert wurden, schrieb mein Vater: *Die Hütte des Vergessenen Spiels, der Beginn [vom] Buch der Verschollenen Geschichten*; ferner finden sich auf dem Umschlag, von der Hand meiner Mutter, ihre Initialen, E.M.T., und ein Datum: 12. Februar 1917. In diesem Übungsbuch hat meine Mutter die Erzählung ins Reine geschrieben; es ist die saubere Abschrift eines sehr flüchtigen, mit Bleistift ausgeführten Manuskripts meines Vaters, dessen lose Blätter in das Übungsbuch eingelegt waren. Daher könnte (was wenig wahrscheinlich ist) das Entstehungsdatum der Geschichte vor dem Winter 1916/17 liegen. Die Abschrift folgt sorgfältig dem Originaltext; einige zusätzliche Änderungen meist unwesentlicher Art (außer den Eigennamen) wurden in die Abschrift eingefügt. Der Text erscheint hier in seiner endgültigen Fassung.

Nun aber geschah es zu einer bestimmten Zeit, dass ein Reisender aus fernen Landen, ein Mann von ungemeiner Entdeckerlust, da er begierig war nach fremden Ländern und dem Leben und Treiben ungewöhnlichen Volks, von einem Schiff so weit in den Westen getragen wurde, dass er zur Einsamen Insel kam, Tol Eressea in der Feensprache, welche die Gnomen<sup>1</sup> jedoch Dor Faidwen nennen, das Land der Erlösung, und eine wunderbare Geschichte ist damit verknüpft.

Nun aber kam er eines Tages nach langem Wandern, als die

abendlichen Lichter in manch einem Fenster entzündet wurden, an den Fuß eines Hügels in einer weiten waldigen Ebene. Er befand sich nun beinahe in der Mitte dieser großen Insel, und viele Tage war er über ihre Straßen gewandert, und immer zur Nacht hatte er haltgemacht, auf welche Siedlung des Volks er auch stoßen mochte, ob Weiler oder freundliche Stadt, gegen die abendliche Stunde, in der die Kerzen angezündet werden. Nun ist freilich um diese Tageszeit das Verlangen, Neues zu sehen, am geringsten, sogar bei einem, der im Herzen ein Forschungsreisender ist; denn dann richtet sogar ein Sohn Earendels, wie dieser Wandersmann es war, seine Gedanken eher auf Abendessen und Rast und das Geschichtenerzählen vor der Schlafenszeit.

Nun, als er am Fuß des Hügels stand, erhob sich eine schwache Brise, und dann flog ein Schwarm Krähen im klaren Abendlicht über ihn hinweg. Schon war die Sonne hinter dem Geäst der Ulmenwälder versunken, welche die Ebene bis zum Horizont bedeckten, und ihre letzten goldenen Strahlen waren bereits durch das Blattwerk gesickert und über die Lichtungen geglitten, um unter den Wurzeln zu ruhen und bis zum Morgen zu träumen.

Nun gemahnten ihn die Krähenschreie in den Lüften zur Einkehr, und mit einer raschen Wende gelangten sie zu ihren Horsten in den Wipfeln einiger hoher Ulmen, die auf der Kuppe dieses Hügels standen. Da nun dachte Eriol (denn so nannte ihn das Inselvolk später, und es bedeutet »Einer, der für sich träumt«; doch von seinen früheren Namen spricht die Geschichte an keiner Stelle): »Die Stunde der Rast ist gekommen, und obwohl ich nicht einmal den Namen dieser Stadt kenne, die mir auf dem Hügel so freundlich erscheint, so will ich doch dort Ruhe und Herberge suchen und nicht vor morgen weiterwandern, ja vielleicht noch nicht einmal dann, denn schön er-

scheint sie mir, und Wohlgeruch umweht sie. Mich dünkt, der Hauch vieler alter Geheimnisse liegt über ihr, wunderbarer und prächtiger Dinge, die sie in ihren Schatzkammern, in edlen Plätzen birgt und in den Herzen derer, die in ihren Mauern wohnen.«

Nun näherte sich von Süden Eriol, und eine gerade Straße lief vor ihm her, auf der einen Seite gesäumt von einer mächtigen Mauer aus grauem Stein, auf deren Krone viele Blumen wuchsen oder die hier und da von großen dunklen Eiben überwölbt wurde. Er konnte, als er die Straße hinaufstieg, durch ihr Geäst die ersten Sterne hindurchscheinen sehen, so wie er es später in dem Lied besang, das er für diese schöne Stadt ersann.

Nun war er auf der Bergkuppe inmitten der Häuser angelangt, wandte sich, seine Schritte dem Zufall überlassend, zur Seite und ging eine gewundene Gasse hinab, bis nach wenigen Schritten am westlichen Hang sein Blick von einem winzigen Haus gefesselt wurde, dessen viele kleine Fenster nicht so dicht verhängt waren, dass nicht ein höchst heimeliges und köstliches Licht daraus hervorscheinen konnte, als seien gütige Herzen dahinter verborgen. Da sehnte sich sein Herz nach freundlicher Geselligkeit, und die Wanderlust in ihm kam zur Ruhe – und von großem Verlangen getrieben, trat er vor die Tür dieses Hauses, klopfte an und fragte, als man kam und öffnete, wie wohl der Name dieses Hauses laute und wer darin wohne. Und man sagte ihm, dies sei Mar Vanwa Tyaliéva oder die Hütte des Vergessenen Spiels, und ob dieses Namens geriet er in große Verwunderung. Es wohnten darin, so sagte man ihm, Lindo und Vaire, die es vor vielen Jahren erbaut hatten, und nicht wenige von ihrem Volk und Freunde und Kinder seien bei ihnen. Und darüber war er noch mehr verwundert als zuvor, weil er sah, wie klein das Haus war; aber der, welcher

ihm geöffnet hatte, erriet seine Gedanken und sagte: »Klein ist das Haus, doch kleiner noch sind die, welche darin wohnen – denn alle, die eintreten, müssen in der Tat sehr klein sein oder, sobald sie auf der Schwelle stehen, aus freien Stücken so winzig werden wie das sehr kleine Volk.«

Darauf erwiderte Eriol, von Herzen wünsche er einzutreten und Vaire und Lindo für die Nacht um Gastfreundschaft zu bitten, so es ihnen genehm sei, wenn er nur hier auf der Schwelle aus freien Stücken klein genug werden könne. Da sagte der andere: »Tritt ein«, und Eriol überschritt die Schwelle, und, wahrlich, es schien ein überaus geräumiges und entzückendes Haus zu sein, und der Hausherr Lindo und sein Weib Vaire kamen herbei, um ihn zu begrüßen; und im Inneren seines Herzens empfand er größere Freude als noch bei all seinen Wanderungen, obgleich seit seiner Landung auf der Einsamen Insel seine Glückseligkeit sehr groß war.

Und als Vaire die Worte des Willkommens gesprochen und Lindo ihn nach seinem Namen gefragt hatte, woher er komme und wohin sein Weg ihn führe, und er sich den Fremden aus den Großen Landen<sup>2</sup> genannt hatte, der sein Glück suche, wohin ihn seine Reiselust auch immer treibe, da war in der großen Halle das Abendessen aufgetragen, und Eriol wurde dorthin gebeten. In dieser Halle brannten nun trotz der sommerlichen Tage drei große Feuer – eines am entfernten Ende und je eines zu beiden Seiten der Tafel, und als Eriol eintrat, fand er, ungeachtet des Feuerscheins, den Raum in warmen Dämmer gehüllt. Doch in diesem Augenblick kamen viele Leute herein, die Kerzen aller Größen und vielerlei Formen trugen, deren Ständer von sonderbarer Gestalt waren; viele waren aus geschnitztem Holz, andere aus gehämmertem Metall gefertigt, und sie wurden nach Belieben auf dem mittleren Tisch sowie auf den Seitentischen aufgestellt.

Zugleich ertönte weit entfernt im Haus mit süßem Klang ein großer Gong, und ihm folgte ein Geräusch wie das Lachen vieler Stimmen, vermischt mit dem Trippeln vieler Füße. Da sagte Vaire zu Eriol, auf dessen Gesicht sie fröhliches Erstaunen sah: »Das ist die Stimme von Tombo, dem Gong der Kinder, der außerhalb der Halle des Wiedergefundenen Spiels steht, und er ertönt einmal, um sie in diese Halle zu rufen, wenn es Zeit zum Essen und Trinken ist, und er ertönt dreimal, um sie zum Geschichtenerzählen in den Raum des Scheitfeuers zu rufen.« Und Lindo fügte hinzu: »Wenn er einmal schlägt, werden Gelächter und Fußgetrippel in den Fluren laut, doch wenn er abends dreimal schlägt, dann erbeben die Mauern vor Freude, und es gibt ein großes Getrampel. Und der Klang der drei Gongschläge ist der glücklichste Augenblick des Tages für Winzigherz, den Hüter des Gongs, der in seinem langen Leben, wie er selber sagt, so viel Glück erfahren hat. Er segelte mit Earendel in Wingilot auf jener letzten Reise, da sie nach Kôr suchten. Es war der Klang dieses Gongs über dem Schattenmeer, der den Schläfer weckte im Turm der Perle, der weit draußen im Westen der Dämmerinseln steht.«

Diese Worte behagten Eriol über die Maßen, denn es wollte ihm scheinen, als öffne sich ihm eine neue, wunderschöne Welt, von der er nichts sonst gehört hatte, bis er von Vaire gebeten worden war, Platz zu nehmen. Dann ließ er seinen Blick durch die Halle schweifen, und alle ihre Bänke und Stühle waren besetzt von Kindern jeglicher Gestalt, Art und Größe, unter denen Leute verschiedenen Aussehens und Alters verstreut saßen. Nur in einem waren sie alle sich ähnlich, dass nämlich ein Ausdruck großer Fröhlichkeit auf allen Gesichtern war, der verstärkt wurde durch die heitere Erwartung bevorstehender Freude und Wonne. Auch lag das sanfte Licht der Kerzen auf allen Gesichtern; es schien auf helle Flechten, schimmerte auf

dunklem Haar oder verlieh hier und da ergrauten Locken einen matten Glanz. Als Eriol sich eben umschaute, erhoben sich alle und sangen gemeinsam das Lied »Vom Auftragen der Speisen«. Darauf wurden die Speisen hereingebracht und vor ihnen aufgetischt, worauf sich alle, die Aufträger, die Aufwärter, Gastgeber und Gastgeberin, Kinder und der Gast niedersetzten. Doch zuvor sprach Lindo den Segen über die Speisen und alle Anwesenden. Während sie aßen, knüpfte Eriol mit Lindo und seinem Weib ein Gespräch an und erzählte ihnen Geschichten seiner früheren Abenteuer, besonders solche, die ihm auf jener Reise zustießen, die ihn zur Einsamen Insel geführt hatte, und er stellte seinerseits viele Fragen, die das anmutige Land betrafen und am allermeisten jene schöne Stadt, in der er sich nun befand.

Lindo sprach zu ihm: »So wisse denn, dass du heute, oder eher gestern, die Grenzen jenes Landstrichs überschritten hast, der Alalminóre oder das ›Land der Ulmen‹ genannt wird, welches die Gnomen Gar Lossion nennen oder den ›Fleck der Blumen‹. Dieser Landstrich aber wird als Mitte der Insel angesehen und als ihre schönste Gegend; doch über alle die Städte und Dörfer Alalminóres stellt man Koromas oder Kortirion, wie manche es nennen, und diese Stadt ist diejenige, in der du dich nun befindest. Wegen ihrer Lage im Herzen der Insel, doch auch wegen der Höhe ihres gewaltigen Turms, nennen sie jene, die mit Liebe von ihr sprechen, die Veste der Insel oder der ganzen Welt. Hierfür indes gibt es mehr Grund als nur große Liebe, denn jedermann auf der Insel achtet und schätzt ihre Bewohner wegen ihrer Weisheit und Führerschaft, Gesangkunst und Wissenschaft. Und hier wohnt in einem großen *korin* von Ulmen Meril-i-Turinqi. (Ein *korin* ist eine große kreisförmige Einfriedung, ob aus Stein, Dornenhecke oder aus Bäumen, die einen grünen Rasenplatz umschließt.) Meril

stammt aus dem Blut Inwes, den die Gnomen Inwithiel nennen, und er war der König aller Eldar, als sie in Kôr wohnten. Das war in den Tagen, bevor das Klagelied der Welt gehört wurde und Inwe sie hinführte zu den Ländern der Menschen. Doch diese prächtige und traurige Geschichte, und auch wie die Eldar auf diese wundersame einsame Insel kamen, werde ich vielleicht später einmal erzählen.

Nach vielen Tagen aber sah Ingil, Inwes Sohn, wie wunderbar dieser Flecken war, und er pflegte hier der Ruhe und scharte um sich die meisten der schönsten, weisesten, fröhlichsten und freundlichsten von allen Eldar.<sup>3</sup> Inmitten dieser vielen kam mein Vater Valwe hierher, der mit Noldorin ging, um die Gnomen zu finden und auch Tulkastor, den Vater meines Weibes Vaire. Er stammte aus der Sippe Aules, doch lange hatte er unter den Solosimpi gelebt, den Flötenspielern des Küstenlandes. Darauf baute Ingil den großen Turm<sup>4</sup> und nannte die Stadt Koromas oder ›Zuflucht der Verbannten von Kôr‹, doch wegen jenes Turmes wird sie nunmehr meistens Kortirion genannt.«

Um diese Zeit aber rückte das Ende der Mahlzeit heran; da füllte Lindo seinen Becher, und Vaire und alle in der Halle taten es ihm nach, doch zu Eriol sagte er: »Das, womit wir unsre Becher gefüllt haben, ist *limpe*, der Trunk der Eldar, ob alt oder jung, und wenn wir ihn trinken, zieht die Jugend in unser Herz ein, und der Mund quillt über von Gesang, doch diesen Trunk darf ich dir nicht spenden: Turingi allein darf ihn an jene austeilern, die nicht vom Stamm der Eldar sind, und die ihn trinken, müssen auf immer bei den Eldar der Insel wohnen, bis die Zeit gekommen ist, da sie ausziehen, um die verlorenen Familien der Sippe zu finden.« Dann füllte er Eriols Becher, doch er füllte ihn mit goldenem Wein aus den uralten Fässern der Gnomen; und darauf erhoben sich alle und tranken auf »den

Auszug und die Wiederentzündung der Magischen Sonne«. Hierauf erklang dreimal der Gong der Kinder, ein fröhliches Lärmen stieg auf in der Halle, und einige stießen die großen Flügel der Eichentüren am Ende der Halle auf, dort, wo sich keine Feuerstelle befand. Viele ergriffen sodann die großen hölzernen Kerzenständer und hielten sie in die Höhe, während andere lachten und schwatzten, doch alle bildeten in ihrer Mitte eine Gasse, durch welche Lindo und Vaire und Eriol schritten, und als sie durch die Türen traten, folgte ihnen die Menge.

Eriol sah nun, dass sie sich in einem kurzen, breiten Flur befanden, dessen Wände bis zur halben Höhe mit Wandteppichen bedeckt waren; und auf diesen Gobelins waren viele Geschichten durch Bilder dargestellt, deren Bedeutung ihm zu dieser Zeit noch dunkel blieb. Wie es schien, befanden sich Gemälde oberhalb der Wandbehänge, doch im Dämmer konnte er nichts erkennen, denn die Kerzenträger waren hinter ihm, und vor ihm fiel das einzige Licht aus einer offenen Tür, der ein glührotes Leuchten entströmte wie von einem großen Feuer.

»Das«, sagte Vaire, »ist das Feuer der Geschichten, das im Raum der Scheite lodert; dort brennt es das ganze Jahr hindurch, denn es ist ein magisches Feuer und überaus hilfreich für den Erzähler bei seiner Geschichte – doch ebendorthin gehen wir jetzt.« Und diese Aussicht, sagte Eriol, schein ihm verlockender als alles andere.

Dann kam die ganze Gesellschaft lachend und schwatzend in den Raum, aus dem das rote Leuchten kam. Es war ein mäßig großer Raum, so schien es jedenfalls im flackernden Schein des Feuers, der über die Wände und die niedrige Decke tanzte, während in Winkeln und Ecken tiefer Schatten lag. Rund um die große Feuerstelle war eine Vielzahl weicher Teppiche aus-

gebreitet, und schmiegsame Kissen lagen verstreut, und ein wenig seitlich stand ein tiefer Sessel mit geschnitzten Armlehnen und Füßen. Und so kam es, dass Eriol in diesem Augenblick und immer dann, wenn er später zur Zeit des Geschichtenerzählens diesen Raum betrat, das Gefühl hatte, dass dieser immer groß genug war, doch nicht zu weiträumig, und klein genug, doch nicht zu eng, wie groß die Zahl der Anwesenden auch immer sein mochte.

Nun setzten sich alle nach Belieben nieder, Alte und Junge, aber Lindo nahm in dem tiefen Sessel und Vaire auf einem Kissen zu seinen Füßen Platz, und Eriol, der sich, mochte es auch Sommer sein, an der roten Glut erfreute, streckte sich nahe dem Feuer auf den Steinen aus.

Dann sagte Lindo: »Wovon nun sollen heute Abend die Geschichten erzählen? Von den Großen Landen und den Wohnstätten der Menschen; von den Valar und von Valinor; vom Westen und seinen dunklen Geheimnissen, vom Osten und seinem Ruhm, vom Süden und seinen nie betretenen Wildnissen, vom Norden und seiner Macht und Stärke; oder aber von dieser Insel und ihrem Volk; oder von den alten Tagen von Kôr, wo unser Volk einst wohnte? Heute Abend nämlich unterhalten wir einen Gast, einen weitgereisten trefflichen Mann, einen Sohn Earendels, wie mich dünkt. Sollen sie also vom Reisen erzählen, von stürmischer Fahrt im Boot, vom Wind und dem Meer?«<sup>5</sup>

Doch auf diese Fragen gab es die verschiedensten Antworten, bis Eriol sagte: »Ich bitte euch, wenn es den anderen nicht unbillig erscheint, so erzählt mir für dieses Mal von eurer Insel; und vor allem anderen auf dieser Insel ist es dieses angenehme Haus und diese freundliche Schar von Jungen und Mädchen, über die ich Auskunft begehre, denn, fürwahr, von allen Häusern erscheint mir dieses als das lebenswürdigste und von allen

Gesellschaften diese als die entzückendste, die ich je zu Gesicht bekam.«

Da sprach Vaire: »So wisse denn, dass es vormalen, in den Tagen<sup>6</sup> Inwes (und die Geschichte der Eldar weiter zurückzuverfolgen, ist schwer), in Valinor einen Ort lieblicher Gärten gab am Rande eines silbrigen Sees. Dieser Flecken lag nun nahe an den Grenzen des Reiches, aber nicht weit von Kôr entfernt. Wegen seiner Ferne zum Sonnenbaum Lindelos jedoch herrschte dort ein Licht wie an einem Sommerabend, ausgenommen nur, wenn in der Dämmerung auf dem Hügel die Silberlampen angezündet wurden, und dann tanzten und zitterten kleine weiße Lichtlein auf den Wegen, und sie jagten das schwarze Schattengespenkel unter den Bäumen. Dies war eine Zeit der Freude für die Kinder, denn um diese Stunde geschah es zumeist, dass ein neuer Gespiele über den Pfad herbeikam, der Olóre Malle oder Pfad der Träume genannt wurde. Es ist mir erzählt worden, wenn ich die Wahrheit auch nicht weiß, dass der Pfad mit vielen Umwegen bis zu den Wohnstätten der Menschen führte, doch wir selbst, als wir hierher kamen, haben ihn nie betreten. Ein Pfad war es mit hohen Böschungen und mächtigen überhängenden Hecken, hinter denen viele große Bäume standen, worin ein immerwährendes Geflüster zu leben schien; nicht selten aber krochen große Glühwürmer auf seinen grasigen Rainen umher.

Es gab nun in diesem Gartenfleck ein hohes Tor aus Gitterwerk, golden schimmernd in der Dämmerung, das zum Pfad der Träume führte, und von dort verliefen gewundene Wege, gesäumt mit hohem Buchsbaum, zum schönsten aller Gärten, und in der Mitte des Gartens stand ein weißes Häuschen. Woraus es gebaut war und wann, wusste niemand zu sagen, und auch heute weiß man es nicht, doch man hat mir erzählt, dass ein mattes Licht von ihm ausging wie von einer

Perle, und sein Dach war mit Stroh gedeckt, doch dieses war von Gold.

Auf der einen Seite der Hütte nun wucherte ein Dickicht von weißem Flieder und auf der anderen wurzelte eine mächtige Eibe, aus deren Schösslingen die Kinder sich Bogen schnitzten oder über deren Äste sie auf das Dach kletterten. Doch in dem Fliedergebüsch sammelten sich die Vögel mit den schönsten Stimmen und sangen und sangen. Vom Alter gebogen waren die Wände der Hütte, und die Gitter vor ihren vielen kleinen Fenstern wanden sich in seltsamen Formen. Niemand, so geht die Rede, wohnte darin, der nicht von den Eldar insgeheim und sorgsam behütet wurde, damit kein Leid sich ihm näherte, und doch wussten die Kinder, die ungebunden darin spielten, nichts von dieser Hut. Dies nun war die Hütte der Kinder oder die des Spiels des Schlafs und nicht die des Vergessenen Spiels, wie es fälschlich in einem Lied unter den Menschen geheißen hat – denn kein Spiel geriet damals in Vergessenheit, die Hütte des Vergessenen Spiels aber, ach, sie gibt es heute nur noch hier.

Jene damals waren auch die ersten Kinder – die Kinder der Väter der Menschenväter, die dorthin kamen; und aus Mitleid suchten die Eldar alle, die jenen Pfad entlangkamen, zur Hütte und in den Garten zu geleiten, damit sie sich nicht nach Kôr verirrten und bezaubert würden vom Glanze Valinors; dann nämlich würden sie entweder auf immerdar dort bleiben und großes Herzeleid über ihre Eltern bringen, oder sie würden zurückwandern, auf immer die vergebliche Sehnsucht im Herzen, und sonderlich werden und ungebärdig unter den Kindern der Menschen. Nein, einige gar, die bis zum Rand der Felsen von Eldamar wanderten und dort umherstreiften, geblendet von den schönen Muscheln, vielfarbenen Fischen, den blauen Weihern und dem Silberschaum, sie kehrten zur Hütte zurück,

die sie so sanft anlockte mit dem Duft vieler Blumen. Allerdings gab es gleichwohl ein paar, die an jenem Strand die lieblichen Flöten der Solosimpi von fern her gehört hatten, und diese spielten nicht mit den anderen Kindern, sondern erklimmen die oberen Fenster, begierig, jenseits der Schatten und Bäume einen Blick auf das ferne Meer zu erhaschen und auf die verzauberten Küsten.

Meistenteils aber gingen die Kinder nicht oft in das Haus, vielmehr tanzten und spielten sie in dem Garten, pflückten Blumensträuße oder jagten den goldenen Bienen und den Schmetterlingen mit den reichgeschmückten Flügeln nach, welche die Eldar zum Vergnügen der Kinder in den Garten gesetzt hatten. Viele Kinder sind dort Freunde geworden, die sich später in den Ländern der Menschen wiedertrafen und liebten, doch davon wissen die Menschen vielleicht mehr, als ich euch erzählen kann. Doch einige gab es dort, die, wie ich erzählt habe, die Flöten der Solosimpi aus der Ferne hörten, oder andere, die bei neuen Streifzügen außerhalb des Gartens die Telli auf dem Hügel singen hörten. Ja, es gab sogar einige, die in Kôr gewesen und danach heimgekehrt waren, und ihre Gedanken und Herzen waren des Staunens voll. Aus den verschwommenen Erinnerungen jener, aus ihren unfertigen Erzählungen und abgebrochenen Liedern erwachsen viele sonderbare Sagen, welche die Menschen lange Zeit entzückten und es vielleicht noch immer tun: Aus diesen Kindern nämlich wurden die Dichter der Großen Lande.<sup>7</sup>

Als nun die Feen Kôr verließen, wurde jener Pfad für immer mit großen unübersteigbaren Felsen versperrt, und bis auf den heutigen Tag steht die Hütte gewisslich leer, und der Garten liegt verlassen, und so wird es bleiben bis lange nach dem Auszug, wenn, so alles einen guten Lauf nimmt, die Straßen durch Arvalin nach Valinor von den Söhnen und Töchtern der Men-

schen erfüllt sein werden. Als die Eldar aber sahen, dass keine Kinder kamen, um sich dort zu erfrischen und zu vergnügen, breiteten sich Kummer und Trübsal unter ihnen aus, und die Menschen hörten beinahe auf, an die Schönheit der Eldar und den Ruhm der Valar zu glauben oder ihrer zu gedenken, bis einer aus den Großen Landen kam und uns dringlich bat, die Dunkelheit zu lindern.

Aber ach, es gibt keinen sicheren Weg für die Kinder von den Großen Landen hierher, doch Meril-i-Turingi schenkte seiner Bitte Gehör und erwählte Lindo, meinen Gemahl, einen guten Plan zu ersinnen. Hatten doch Lindo und ich, Vaire, die Kinder in unsere Obhut genommen – die Nachfahren jener, die Kôr gefunden haben und für immer bei den Eldar blieben: Und also bauten wir hier mit Hilfe guten Zaubers diese Hütte des Vergessenen Spiels, und hier werden alte Geschichten, alte Lieder und elbische Musik bewahrt und gepflegt. Immer wieder aufs Neue ziehen unsere Kinder aus, die Großen Lande zu finden, gehen unter den einsamen Kindern umher, die früh zu Bett müssen, und in der Dunkelheit bei Lampenschein und Kerzenlicht flüstern sie ihnen ins Ohr oder trösten die, welche weinen. Einige, so höre ich, lauschen den Klagen jener, die gestraft oder gescholten wurden, hören ihre Geschichten an und schlagen sich zum Schein auf ihre Seite, und das ist, wie mir scheint, ein hübscher und liebevoller Dienst.

Nicht alle, die wir ausschicken, kehren freilich zurück, und das beschert uns großen Kummer, denn keinesfalls geschah es aus mangelnder Liebe, wenn die Eldar Kinder von Kôr fernhielten, sondern vielmehr, weil sie an die Heimstätten der Menschen dachten. Gibt es doch in den Großen Landen, wie du wohl weißt, viele wunderbare Flecken und liebliche Landstriche voller Verlockungen, und deshalb geschieht es einzig aus Notwendigkeit, wenn wir eines unserer Kinder in diese Ge-

fahr entlassen. Doch die meisten kehren hierher zurück und erzählen uns von ihren Reisen viele Geschichten und traurige Dinge – und damit habe ich nun das meiste von dem erzählt, was von der Hütte des Vergessenen Spiels zu erzählen ist.«

Darauf sagte Eriol: »Fürwahr, das sind Botschaften, die traurig und doch tröstlich zu hören sind, und sie erinnern mich an gewisse Worte, die mein Vater in meiner frühen Kindheit zu mir sagte. Es ist lange Zeit, so sagte er, in unserer Sippe überliefert worden, dass einer unserer Vorfäter von einem schönen Haus erzählt habe, von einem verzauberten Garten, einer wunderbaren Stadt und einer Musik voller Liebreiz und Sehnsucht – und diese Dinge habe dieser Vorfahr als Kind gesehen und gehört, doch wusste er nicht mehr wie und wo. Doch sein Leben lang war er ruhelos, als wohne in ihm eine unbestimmbare Sehnsucht nach unbekanntem Dingen; und es heißt, dass er in einer Sturmnacht zwischen den Felsen einer einsamen Küste gestorben sei – und mehr noch: die meisten seiner Kinder und Kindeskinde sind später ruhelosen Geistes gewesen –, und nun, so will es mir scheinen, kenne ich den wahren Grund.«

Und Vaire fügte hinzu, es sei sehr wohl möglich, dass einer aus seiner Sippe in jenen alten Tagen die Felsen von Eldamar gefunden habe.

#### *Anmerkungen*

- 1 *Gnomen*: das Zweite Geschlecht, die *Noldoli* (später *Noldor*). Zum Gebrauch des Wortes *Gnomen* vgl. S. 83.; zur hier gemachten linguistischen Unterscheidung vgl. S. 94f.
- 2 Die »Großen Lande« sind die Länder östlich des Großen Meeres. Der Name »Mittelerde« wird in den Verschollenen Geschichten an keiner Stelle verwendet, und tatsächlich taucht er erst in den Schriften der 30er Jahre auf.

- 3 In beiden Manuskripten heißt es nach den Worten: »von allen Eldar«: »denn solche von höchstem Rang gab es nicht, da es doch angemessen und ausreichend ist, vom Blute der Eldar zu sein«. Doch im zweiten Manuskript wurde dieser Satz gestrichen.
- 4 Ursprünglich lautete die Stelle: »den großen Tirion«. Sie wurde geändert in »den großen Turm«.
- 5 Anstelle dieses Satzes (»einen Sohn Earendels, wie mich dünkt ...«) findet sich im ursprünglichen Manuskript eine frühere Version: »Sollen sie erzählen von Earendel, dem Wanderer, der allein unter den Söhnen der Menschen guten Umgang pflog mit den Valar und Elben, der als Einziger seines Geschlechts über den Taniquetil hinausgeblickt hat, der auf immer durch das Himmelsgewölbe segelt?«
- 6 Die ursprüngliche Fassung lautete: »vor den Tagen von«; sie wurde geändert in: »in den ersten Tagen von« und schließlich in die vorliegende.
- 7 Dieser letzte Satz war eine Hinzufügung im zweiten Manuskript.

### *Veränderungen der Namen*

In dieser Zeit waren die Namen einer ständigen Veränderung unterworfen, die zum Teil die rasche Entwicklung der Sprachen widerspiegelt, die damals stattfand. Veränderungen wurden im ursprünglichen Text und weitere zu verschiedenen Zeiten auch am zweiten Text vorgenommen, doch es scheint unnötig, in den folgenden Anmerkungen detailliert darzulegen, wann und wo die Änderungen vorgenommen wurden. Die Namen stehen in der Reihenfolge ihres Erscheinens innerhalb der Erzählung. Die Siglen > und < bedeuten »verändert zu« und »entstanden aus«.

*Dor Faidwen* Der gnomische Name von Tol Eressea wurde viele Male verändert: *Gar Eglos* > *Dor Edloth* > *Dor Usgwen* > *Dor Uswen* > *Dor Faidwen*.

*Mar Vanwa Tyaliéva* Im ursprünglichen Text wurde für den elbischen Namen Raum ausgespart; später wurde *Mar Vanwa Taliéva* eingetragen.

*Große Lande* In der Erzählung erscheint *Große Lande* durchgängig als Verbesserung von *Äußere Lande*, wenn dem Letzteren eine andere Bedeutung beigelegt wurde (Lande westlich des Großen Meeres).

*Wingilot* < *Wingelot*.

*Gar Lossion* < *Losgar*.

*Koromas* < *Kormas*.

*Meril-i-Turingi* Der erste Text hat nur *Turingi*, wobei in einem Fall Raum für eine Namensergänzung freigelassen ist.

*Inwe* < *Ing* in allen Fällen.

*Inwithiel* < *Gim Githil*, und dies seinerseits < *Githil*.

*Ingil* < *Ingilmo*.

*Valwe* < *Manwe*. Es scheint möglich, dass *Manwe* als Name von Lindos Vater ein bloßes Versehen war.

*Noldorin* Ursprünglich hieß es: *Noldorin, den die Gnomen Goldriel nannten*; *Goldriel* wurde zu *Golthadriel* verändert und dann der Bezug zum gnomischen Namen getilgt, so dass nur *Noldorin* übrig blieb.

*Tulkastor* < *Tulkasse* < *Turenbor*.

*Solosimpi* < *Solosimpe* in allen Fällen.

*Lindelos* < *Lindelokse* < *Lindelokte Singende Traube (Glingol)*.

*Telelli* < *Telelle*.

*Arvalin* < *Harmalin* < *Harwalin*.

### *Kommentar*

Die Geschichte von Eriol dem Seefahrer hatte für meinen Vater in der ursprünglichen Konzeption seiner Mythologie einen zentralen Platz. In jenen Tagen, so erinnerte er sich lange danach in einem Brief an seinen Freund Milton Waldman (Nr. 131; wahrscheinlich 1951 geschrieben), betrachtete er es als vordringlichsten Zweck seines Werkes, sich seinen Wunsch nach einer spezifischen und wiedererkennbaren *englischen* »Feen-Literatur« zu erfüllen:

»Außerdem – und ich hoffe, das hört sich jetzt nicht abstrus an – schmerzte mich von Kindheit an die Armut des eigenen lieben Vaterlandes: Es hatte keinen Eigenbesitz an (auf seinem Boden und in seiner Sprache heimischen) Geschichten, zumindest keine von dem

Charakter, den ich suchte und den ich (als Beimischung) in den Sagen anderer Länder auch fand. Es gab Griechisches, Keltisches, Romanisches, Germanisches, Skandinavisches und Finnisches (das mich tief berührte), aber nichts Englisches, bis auf heruntergekommenes Zeug in den Volksbüchern.«

In seinen frühesten Schriften war die Mythologie in der alten sagenhaften Geschichte Englands verankert; mehr noch: Sie war auf eigentümliche Weise mit bestimmten Orten in England verknüpft.

Eriol, eng verwandt mit berühmten Gestalten in den Sagen Nordwest-Europas, kam schließlich auf einer Reise nach Westen über den Ozean nach Tol Eressea, der Einsamen Insel, wo Elben wohnten; durch sie lernte er »Die Verschollenen Geschichten von Elbenis (Elbenheim)« kennen. Doch anfangs sollte seine Rolle innerhalb des Werkes viel bedeutender sein als (was sie dann wurde) einfach nur die eines Mannes aus späteren Tagen, der in das »Land der Feen« kam und dort verlorengegangenes oder verborgenes Wissen erwarb, das er später in seiner eigenen Sprache wiedergab: Zu Beginn sollte Eriol ein wichtiger Platz in der Feen-Geschichte selbst zukommen – nämlich als Zeuge des Unterganges der Elbeninsel Tol Eressea. Die alte englische Geschichte oder die »Sagen« dienten zu Anfang nicht nur als ein bloßer Rahmen, isoliert von den großen Erzählungen, die später »Das Silmarillion« bildeten, sondern waren ein wesentlicher Bestandteil ihrer Konzeption. Die Erläuterung aller dieser Gesichtspunkte muss notwendigerweise bis zum Abschluss dieser Ausgabe der *Verschollenen Geschichten* aufgeschoben werden (soweit eine Erläuterung überhaupt möglich ist); doch an dieser Stelle muss zumindest etwas über die Vorgeschichte Eriols bis zu seiner Ankunft auf Tol Eressea und über die ursprüngliche Bedeutung der Einsamen Insel gesagt werden.

Die »Eriol-Geschichte« gehört in der Tat zu den schwierigsten und rätselhaftesten Komplexen innerhalb der gesamten Geschichte Mittelerdes und Amans. Mein Vater gab die Arbeit an den *Verschollenen Geschichten* auf, bevor diese abgeschlossen waren, und als er dies tat, hatte er auch seine ursprünglichen Vorstellungen von ihrem Schluss aufgegeben. Diese Vorstellungen kann man freilich aus seinen Notizen erschließen; doch diese sind zum größten Teil in rasender Eile mit Bleistift geschrieben, die Handschrift ist inzwischen verwischt und undeutlich und stellenweise selbst nach langen Bemü-

hungen kaum zu entziffern. Die Notizen befinden sich auf kleinen Papierschnipseln, ungeordnet und undatiert, oder in einem kleinen Notizbuch, in dem er während der jahrelangen Arbeit an den *Verschollenen Geschichten* flüchtig seine Gedanken und Überlegungen niederschrieb (vgl. S. 279). Normalerweise sind diese Notizen zum »Eriol«- oder dem »Englischen« Element nur knappe Entwürfe, in denen die wichtigsten Züge der Erzählung, oft ohne inhaltliche Beziehung, in Form kurzer Abrisse skizziert sind; und diese weichen ständig voneinander ab.

In einer Skizze, die sich in diesem kleinen Notizbuch findet und bei der es sich auf jeden Fall um einen der frühesten dieser Abrisse handeln muss, überschrieben »Geschichte von Eriols Leben«, wird der Seefahrer mit der Überlieferung in Beziehung gesetzt, nach der Britannien im 5. Jahrhundert n. Chr. von Hengest und Horsa besetzt wurde. Dies war ein Ereignis, dem mein Vater viel Zeit und Nachsinnen widmete; er las darüber in Oxford und entwickelte bestimmte neue Theorien, besonders im Zusammenhang mit dem Auftauchen von Hengest im *Beowulf*.\*

Aus diesen Notizen erfahren wir, dass Eriols ursprünglicher Name *Ottor* lautete, er sich selber aber *Wáfre* (altenglisch »ruhelos«, »umherwandernd«) nannte und sein Leben auf dem Meer verbrachte. Sein Vater hieß *Eoh* (altenglisch Dichtersprache »Pferd«). Eoh wurde von seinem Bruder *Beorn* erschlagen (*beorn*, altenglisch »Krieger«, ursprüngliche Bedeutung »Bär«, wie das verwandte altnordische *björn*; vgl. Beorn im *Hobbit*, der »Pelzwechsler«). Eoh und Beorn waren die Söhne von *Heden*, dem »in Leder und Pelz Gekleideten«, und Heden verfolgte seine Abstammung bis zum Gott Wóden zurück (wie viele Helden der nordischen Sage). In anderen Notizen gibt es weitere Verbindungen und Beziehungen, doch da von dieser Geschichte keine zusammenhängende Erzählung existiert, sind diese Namen nur insofern von Bedeutung, als sie die Richtung anzeigen, in der sich das Denken meines Vaters zu jener Zeit bewegte.

Ottor Wáfre lebte auf der Insel Helgoland in der Nordsee, und er heiratete eine Frau namens *Cwén* (altenglisch »Frau«, »Gattin«); sie hatten zwei Söhne, wovon der eine »nach seinem Vater« Hengest

---

\* Alan Bliss, Hg., J. R. R. Tolkien: *Finn and Hengest*, 1982

hie (*hengest*, altenglisch ›Pferd‹), der andere Horsa, »um Eoh zu rchen«.

Dann wurde Ottor Wfre von der Sehnsucht nach dem Meer gepackt: Er war ein Sohn *Earendels* und unter dessen Lichtstrahl geboren. Wenn ein Strahl Earendels auf ein neugeborenes Kind fllt, wird dieses ein »Kind Earendels« und ein Wanderer. (So auch in der *Htte des Vergessenen Spiels*, wo Eriol vom Autor und von Lindo »Sohn Earendels« genannt wird.) Nach dem Tod von Cwn verlie Ottor seine kleinen Kinder. Hengest und Horsa rchten Eoh und wurden mchtige Stammesfhrer; aber Ottor brach auf, um Tol Eressea zu finden, und fand es auch, hier altenglisch *se uncpa holm* genannt, die »unbekannte Insel«.

In diesen Notaten wird einiges ber Eriols Aufenthalt in Tol Eressea mitgeteilt, das nicht im *Buch der Verschollenen Geschichten* erscheint, doch brauche ich hier daraus nur die Bemerkungen zu zitieren, dass »Eriol den Namen *Angol* annahm« und dass er spter von den Gnomen (den spteren Noldor; vgl. S. 83) »nach seinem Heimatland« *Angol* genannt wurde. Dies bezieht sich mit Sicherheit auf die alte Heimat der »Englnder«, bevor sie ber die Nordsee nach Britannien zogen: altenglisch *angel*, *angul*, neuhochdeutsch *Angeln*, das Gebiet der dnischen Halbinsel zwischen der Flensburger Frde und dem Fluss Schlei, sdlich der heutigen dnischen Grenze. Von der Westkste der Halbinsel ist es nicht sehr weit nach Helgoland.

An einer anderen Stelle steht *Angol* als gnomische Entsprechung von *Eriollo*, und es heit von diesen Namen, sie stammten aus »der Gegend im nrdlichen Teil der Groen Lande, ›zwischen den Meeren‹, woher Eriol kam«. (Weitere Angaben zu diesen Namen siehe unter *Eriol* im Anhang.)

Man darf nicht denken, dass diese Notizen die Geschichte Eriols umfassend wiedergeben, wie mein Vater sie zum Zeitpunkt der Niederschrift der *Htte des Vergessenen Spiels* konzipiert hatte, doch immerhin heit es dort, dass *Eriol* »Einer, der fr sich trumt« bedeutet und dass »von seinen frheren Namen ... die Geschichte an keiner Stelle [spricht]« (S. 28). Wichtig ist aber, dass noch bei der Niederschrift folgender Gedanke die leitende Idee war: *Eriol kam nach Tol Eressea aus den Landen im Osten der Nordsee*. Er gehrt einer Zeit vor der angelschsischen Invasion Britanniens an (wie mein Vater diese seinen Absichten entsprechend darstellen wollte).