

TERRY PRATCHETT
& JACQUELINE SIMPSON
Mythen und Legenden der Scheibenwelt



GOLDMANN

Lesen erleben

Terry Pratchett, geboren 1948, ist einer der erfolgreichsten Autoren der Gegenwart. Von seinen Romanen wurden bisher weltweit rund 65 Millionen Exemplare verkauft, seine Werke in 37 Sprachen übersetzt. Er lebt mit seiner Frau Lyn in der englischen Grafschaft Wiltshire.

Informationen zu Terry Pratchett auch unter
www.pratchett-buecher.de und www.pratchett-fanclub.de

Terry Pratchett bei Goldmann und Manhattan

Die Romane von der bizarren Scheibenwelt:

Voll im Bilde (42129) · Alles Sense! (42130) · Total verhext (42131)
Einfach göttlich (42132) · Echt zauberhaft (43050) · Lords und Ladies
(44675) · Helle Barden (44873) · Rollende Steine (43049) · Mum-
menschanz (45260) · Hohle Köpfe (45398) Schweinsgalopp (43779) ·
Fliegende Fetzen (45639) · Heiße Hüpfen (44232) · Ruhig Blut! (44233)
Der fünfte Elefant (41658) · Die volle Wahrheit (45406) · Der Zeitdieb
(45739) · Die Nachtwächter (45941) · Weiberregiment (46195) · Ab die
Post (46422) · Klonk! (46666) · Schöne Scheine (54631, 46809) · Der
Club der unsichtbaren Gelehrten (54673)

Märchen von der Scheibenwelt:

Maurice, der Kater (45513) · Kleine freie Männer (46309) · Ein Hut
voller Sterne (46542) · Der Winterschmied (54619, 46839)

Zwei Scheibenwelt-Romane in einem Band:

Voll im Bild/Alles Sense (13372) · Total verhext/Einfach göttlich (13334)
Lords und Ladies/Helle Barden (13380) · Mummenschanz/Hohle
Köpfe (13447)

Von der Scheibenwelt außerdem erschienen:

Wahre Helden. Ein illustrierter Scheibenwelt-Roman (54531) · Die
Kunst der Scheibenwelt (54612) · Das Scheibenwelt-Album. Illustriert
von Paul Kidby (44422) · Mort. Der Scheibenwelt-Comic. Illustriert von
Graham Higgins (51615) · Wachen! Wachen! Der Scheibenwelt-Comic.
Illustriert von Graham Higgins (54533) · Nanny Ogg's Kochbuch. Mit
Rezepten von Tina Hannan. Illustriert von Paul Kidby (45050) · Die
Straßen von Ankh-Morpork. Eine Scheibenwelt-Karte (24719) · Die
Scheibenwelt von A - Z (43263)

Dazu ist erschienen:

Die gemeine Hauskatze. Illustriert von Gray Jolliffe (45557)
Eine Insel. Roman (54655, 47462)

*Außerdem sind Johnny-Maxwell-Romane
von Terry Pratchett erschienen:*

Nur du kannst die Menschheit retten/Nur du kannst sie verstehen/Nur
du hast den Schlüssel. Drei Romane in einem Band (13358)

Weitere Bücher von Terry Pratchett sind in Vorbereitung.

Terry Pratchett
& Jacqueline Simpson

Mythen und Legenden der Scheibenwelt

Sagen, Sitten und Gebräuche
auf der Scheibenwelt
mit hilfreichen Hinweisen
auf erstaunliche Parallelen
zum Planeten Erde

Ins Deutsche übertragen
von Gerald Jung

GOLDMANN

Die Originalausgabe erschien 2008 unter dem Titel
»The Folklore of Discworld« bei Doubleday,
an imprint of Transworld Publishers, London.

»The Ship of Death« aus The Complete Poems of D.H. Lawrence
wurde verwendet mit freundlicher Genehmigung von Pollinger
Limited and the Estate of Frieda Lawrence Ravagli. Die Textzeilen
aus »East Coker II« aus Four Quartets von T.S. Eliot mit freundlicher
Genehmigung von Faber and Faber Ltd.



Verlagsgruppe Random House FSC-DEU-0100
Das FSC®-zertifizierte Papier *München Super* für dieses Buch
liefert Arctic Paper Mochenwangen GmbH.

1. Auflage
Taschenbuchausgabe September 2011
Wilhelm Goldmann Verlag, München,
in der Verlagsgruppe Random House GmbH
Copyright © der Originalausgabe 2008 by Terry und Lyn Pratchett
Illustrations Copyright © 2008 by Paul Kidby
This edition is published by arrangement with Transworld Publishers,
a division of Random House Group Ltd.

All rights reserved.

Discworld® is a trademark registered by Terry Pratchett
Copyright © der deutschsprachigen Ausgabe 2009
by Wilhelm Goldmann Verlag, München,
in der Verlagsgruppe Random House GmbH
Umschlaggestaltung: UNO Werbeagentur, München,
unter Verwendung einer Gestaltung
von RME, Roland Eschlbeck/Ruth Botzenhardt
Umschlagmotiv: Paul Kidby, www.paulkidby.net

Th · Herstellung: Str.
Druck und Bindung: GGP Media GmbH, Pößneck
Printed in Germany

ISBN 978-3-442-47367-0

www.goldmann-verlag.de

INHALT

Vorwort von Terry Pratchett	7
Vorwort von Jacqueline Simpson	11
1 Der Kosmos: Götter, Dämonen und andere Wesen ...	17
2 Zwerge	59
3 Elfen	77
4 Die Wir-sind-die-Größten	99
5 Trolle	113
6 Andere wichtige Spezies	127
7 Biester aller Art	157
8 Die Hexen von Lancre	191
9 Das Land Lancre	229
10 Die Hexen des Kreidelandes	265
11 Die Kreide	291
12 Helden!	319
13 Kunde, Legenden und Wahrheit	343
14 Mehr Bräuche, Seemannsgarn und militärische Angelegenheiten	381
15 Kinderkram ... Ihr wisst schon, grässliche Morde und Blut und solche Geschichten	399
16 Tod	433
Bibliographie und Vorschläge für weitere Lektüre	453
Register	457

Vorwort von Terry Pratchett

Damit dieses Buch geschrieben werden konnte, musste so einiges zusammenwirken.

Einmal saß ich mit mehreren erwachsenen, durchaus gebildeten Menschen in einem Auto, und wir fuhren gerade am Ortschild des Dorfes Great Dunmow in Essex vorbei. »Ach, genau«, sagte ich laut, »die Heimat des *Dunmow Flitch*.« Meine Mitfahrer hatten noch nie davon gehört, obwohl man schon seit Jahrhunderten als verheirateter Mann am Pfingstmontag in dieses Dorf gehen und den Preis für eine Speckseite (die hier »flitch« genannt wird) verlangen kann – unter der Bedingung, dass man bereit ist zu schwören, sich im vergangenen Jahr kein einziges Mal mit seiner Frau gestritten zu haben, und dass man sich noch kein einziges Mal gewünscht hat, wieder Junggeselle zu sein. Ende der fünfziger, Anfang der sechziger Jahre wurde diese »Flitch-Zeremonie« sogar im Fernsehen übertragen, warum auch immer.

Kurz darauf war ich zum Büchersignieren an der englischen Südküste und nutzte die Gelegenheit, so gut wie jeden in der Schlange aufzufordern, den Reim mit der Elster aufzusagen (ich recherchierte gerade für *Rubig Blut!*). Jeder der Angesprochenen konnte, mehr oder weniger korrekt, die Version des Reims aufsagen, die in den 60ern und 70ern immer am Anfang der britischen TV-Kindersendung *Magpie* ausgestrahlt wurde: »Eine für Kummer, zwei für die Freud.« Das war ja an sich kein schlechter Reim, aber wie ein Kuckuck im Nest hatte er alle anderen Versionen verdrängt, die es im ganzen Land gegeben

hatte (und von denen einige in einem späteren Kapitel auftauchen werden). Dann stand eine vornehm aussehende Dame mit einem Buch vor mir, und voll unaussprechlicher Hoffnung im Herzen fragte ich sie, wie viele Versionen des Reims mit der Elster sie kenne. Sie überlegte kurz und antwortete: »Ungefähr neunzehn.«

So lernte ich Jacqueline Simpson kennen, die seither eine gute Freundin und gelegentliche Beraterin in Sachen Volkskunde ist und die mich einmal sogar dazu brachte, vor der *British Folklore Society* zu sprechen, deren Mitglieder ich unter Umständen mit meiner Bemerkung vor den Kopf gestoßen habe, dass ich über Folklore in etwa so denke wie ein Tischler über einen Baum.

Einiges von dem, was in diesem Buch steht, dürfte bekannt sein, und vielleicht meint der eine oder andere Leser: »Aber das weiß doch jeder!« Andererseits ist die Scheibenwelt-Serie, die sich oft und gern bei Volkstum und Mythologie bedient und diese dann nach Gutdünken verdreht und verbiegt, vermutlich die derzeit am häufigsten kommentierte Buchreihe. Und eines habe ich dabei gelernt: Nicht viele Leute wissen, was angeblich jeder weiß.

Doch es gibt ein paar Dinge, die wir nicht vergessen sollten. Dinge, die meistens damit zu tun haben, wo wir herkommen und wie wir hierhergekommen sind – und mit den Geschichten, die wir uns unterwegs erzählt haben. Allerdings geht es beim Volkstum oder der Folklore nicht allein um die Vergangenheit. Es wächst und gedeiht und breitet sich jeden Tag weiter aus, weil wir den angeborenen Drang verspüren, unsere Welt mithilfe von Erzählungen zu bewältigen, die Antworten auf unsere Fragen geben.

Einmal wohnte ich nicht weit entfernt von einem Menhir, der angeblich bei Vollmond und/oder in der Mittsommernacht auf seiner Wiese herumtanzte und dabei auch noch einen Topf voll Gold unbewacht ließ, den sich jeder, zumindest theoretisch, hätte schnappen können, der den nötigen Mumm hatte

und schneller rennen konnte als ein Stein. Ich habe ihn mir oft gleich beim ersten Tageslicht angesehen, aber aus irgendwelchen Gründen schaffte ich es nie, den kurzen Weg einmal in der Nacht zurückzulegen, um mich von seinen tänzerischen Qualitäten zu überzeugen. Heute weiß ich, dass ich Angst hatte. Ich hatte Angst davor, dass er, wie so viele andere Steine, die mir schon begegnet waren, letztendlich doch nicht tanzte. Irgendwo in meinem Hinterkopf wollte ich, dass die Welt ein Ort sei, an dem ein Stein, trotz Planungsbeamten und EU-Richtlinien und Polizisten, vielleicht doch tanzen kann. Und genau hier steckt, wie ich glaube, der Instinkt für Folklore. Es *sollte* einfach einen Ort geben, an dem Steine tanzen.

Für diejenigen, denen es auch so geht, haben wir eine kurze Leseliste angefügt – theoretisch für alle Leser, die mehr darüber wissen möchten, aber letztendlich wohl auch einfach deshalb, weil Menschen, die Bücher lieben, gern jede Gelegenheit nutzen, sie anderen Leuten weiterzuempfehlen.

Vorwort von Jacqueline Simpson

Ach ja, ich erinnere mich noch sehr gut an diese Signierstunde an der Südküste! An einem neblig-feuchten Novemberabend 1997 schob sich eine lange Schlange Zentimeter für Zentimeter auf einen sehr imposanten, schwarzen Hut zu, und eine erwartungsvolle Stimme verlangte von jedem: »Erzählen Sie mir *alles*, was Sie über Elstern wissen!«

Ein Stück vor mir in der Schlange hatte eine Frau gerade jedem Hans und Franz erklärt, dass sie nur für ihren Neffen ein signiertes Exemplar von *Fliegende Fetzen* haben wolle. Sie selbst würde niemals Romane lesen, schon gar keine fantastischen. »Ich interessiere mich nur für Tatsachen. Warum sollte man etwas über Dinge lesen, die es nicht gibt? Und dann auch noch über eine Welt, die auf einer Schildkröte durch den Weltraum fliegt...« Ihre Stimme erstarb empört, und nicht einmal die geballte Überzeugungskraft von einem Dutzend Scheibenwelt-Fans konnte sie auch nur ein Jota von ihrem Standpunkt abbringen. Als ich erfuhr, was sie beruflich machte, wunderte ich mich auch nicht mehr: Sie war Buchhalterin – also fast so etwas wie eine Revisorin der Realität. Man müsste ihr nur eine kleine, graue Kutte geben, und schon hätte sie ihre perfekte Nische auf der Scheibe gefunden.

Im Grunde genommen *ist* die Scheibenwelt die Erde, nur mit einer zusätzlichen Dimension Wirklichkeit. Auf der Scheibe sind jene Wesen, die auf der Erde nur Geschöpfe der Phantasie sind (wenn auch trotzdem ziemlich einflussreich), wirklich lebendig – mitunter sogar mehr, als einem lieb ist. Manchmal er-

kennen wir sie sofort (oder gibt es jemanden, der nicht sogleich wüsste, dass er einem Drachen gegenübersteht?). Und manchmal spüren wir nur, dass etwas total vertraut und völlig richtig ist, auch wenn wir nicht sofort wissen, warum. Erst Stunden, Tage oder Wochen später finden wir vielleicht den Schlüssel zu diesem Gefühl – sobald der ertragreiche Boden, der sich in unseren Hinterstübchen ansammelt, plötzlich die Frucht der Erinnerung hervorbringt.

Dann erkennen wir, dass der Schlüssel zu dieser Vertrautheit in der Folklore liegt. Alles, was es auf der Erde an Folklore gibt, findet sein Spiegelbild in der Wirklichkeit der Scheibenwelt. Deshalb muss Frau Gogols Haus auf vier großen Entenfüßen herumlaufen, weil nämlich Baba Jagas Hütte in den Wäldern Russlands auf vier Hühnerbeinen umherrennt; natürlich sind die Wir-sind-die-Größten keine »pixies« (koboldartige Fabelwesen der englischen Mythologie), sondern »*picsties*«, passend zu den Geschichten, die in Schottland über die Pikten erzählt werden; und natürlich gibt es auch einen König aus uralten Zeiten, der in Lancre in einer Höhle tief unter einem Berg schläft, denn das machen sowohl König Arthur in England und Schottland als auch Kaiser Barbarossa in Deutschland. Wir wissen seit jeher von solchen Dingen, auch wenn wir sie Märchen, Sagen und Folklore nennen, doch sobald wir auf der Scheibenwelt sind, werden sie Wirklichkeit, und wir fühlen uns gleich wie zuhause.

Aber was ist diese »Folklore« der Erde eigentlich, insbesondere die der britischen Tradition? Es ist die Gesamtheit all dessen, was die Menschen wissen, ohne dass es ihnen jemand offiziell beigebracht hätte, all die Geschichten und Bilder, die ohne erkennbaren Ursprung im Umlauf sind, all die merkwürdigen kleinen Sitten und Gebräuche, die die Leute einfach deshalb befolgen, weil es schon immer so gewesen ist (und weil sie normalerweise auch Spaß machen). Wer bereits in jungen Jahren ein Bücherwurm war, erinnert sich vielleicht daran, wo er zum ersten Mal auf einige von ihnen gestoßen ist. Terry besitzt immer

noch die Ausgabe des *Brewer's Dictionary of Phrase and Fable*, die er mit zwölf Jahren gebraucht gekauft und von Anfang bis Ende durchgelesen hat (sie kostete ihn damals das Taschengeld von ungefähr drei Wochen). Und ich erinnere mich gut an den warmen Sommertag, als ich mit dreizehn Jahren an einen Heuschober gelehnt zum ersten Mal in die ungekürzten Sagen von König Arthur und seinen Rittern eingetaucht bin, verfasst von Sir Thomas Malory in den 1460er Jahren, mit ihren seltsamen Schreibweisen und komischen Ausdrücken. Die meisten Menschen wachsen jedoch einfach so auf und wissen, wann sie auf Holz klopfen und die Finger kreuzen müssen, sie wissen, was passiert, wenn eine Prinzessin einen Frosch küsst oder ein Jüngling ein Schwert aus einem Stein zieht. Für sie ist es selbstverständlich, dass es am Fastnachtsdienstag Krapfen gibt, Kürbisse und gruselige Kostüme zu Halloween, Freudenfeuer am Abend des Guy-Fawkes-Tags und *Mince Pie*, eine mit Obst, Rosinen und Gewürzen gefüllte süße Pastete, zu Weihnachten. (Leser, die nicht aus Großbritannien stammen, setzen an dieser Stelle bitte ihre eigenen traditionellen Mahlzeiten und Feiertage ein.)

Das alles nennt man Volkstum, Volksbrauch, Folklore oder auch Volkskunde, aber wer ist denn jetzt dieses Volk, das jene Kunde besitzt? Die Antwort lautet: Wir alle. Es wäre falsch zu glauben, die einzige Volkskunde, die diesen Namen verdient, sei das, was man erfährt, wenn man die älteste Muhme im dreckigsten Häuschen des ärmsten Dörfchens im hinterletzten Bergtal auf ihrem Totenbett ausfragt. Jede Gruppe und Untergruppe einer Gesellschaft hat ihre eigenen Scherze, ihre Überzeugungen, ihre Geschichten und Traditionen. Just in diesem Augenblick kichern kleine Kinder auf einem Spielplatz über den neuesten dreckigen Witz – vielleicht ist es derselbe, über den schon ihre Urgroßeltern gelacht haben, vielleicht auch nicht. Es gibt immer junge Mütter, die es für selbstverständlich halten, dass kleine Mädchen Rosa tragen *müssen*; oder Oberschüler, die einander das Pendant zu Nanny Oggs »Igellied« beibringen. Und weil man aus allem, was Spaß macht, auch Geld machen kann, gibt

es einen riesigen Markt für Geburtstagskarten, Ostereier, Muttertagskarten, Halloween-Masken und so weiter, den Eltern nicht zu ignorieren wagen. Und jedes Städtchen, jede Kneipe und jede Burg, die Touristen anlocken will, schaut sich nach farbenprächtigen einheimischen Legenden und Gebräuchen um, die sich gewinnbringend ausschlichten lassen.

Die Zeiten, in denen Gelehrte verlangten, »wahre Folklore« müsse immer etwas sein, das von Mund zu Mund und nicht in gedruckter Form tradiert wird, sind längst vorbei. Realistisch ist diese Forderung noch nie gewesen, zumindest nicht in jenen des Lesens und Schreibens mächtigen Gesellschaften, in denen Generationen von Dichtern, Romanautoren und Dramatikern ihr Material aus Sagen und Volksmärchen entlehnt, es ausgeschmückt und verändert und sodann an zukünftige Leser weitergereicht haben. Und vielleicht werden diese Leser wiederum selbst zu Erzählern und geben den Schatz erneut weiter. Der Baum der Folklore hat keinerlei Einwände gegen kreative Zimmerleute.

Geschichten und Anschauungen wachsen und vervielfältigen sich in allen zur Verfügung stehenden Medien, alten und neuen. Sie alle speisen sich aus der nahrhaften Suppe der Tradition – und nähren diese ihrerseits wieder. Nehmen wir zum Beispiel die Vampire. Wie viel von dem, »was jeder weiß, der alles über Vampire weiß«, stammt aus der ursprünglichen, fünfhundert Jahre alten Folklore Osteuropas und wie viel davon aus Romanen, Filmen, Comics oder dem Fernsehen? Spezialisten könnten das aufdröseln, aber spielt es denn überhaupt eine Rolle? Hier und jetzt, im 21. Jahrhundert, ist die gesamte Vampirkunde zu einem üppigen Eintopf zusammengerrührt worden.

Folklore sieht vielleicht so aus, als würde sie sich nie verändern, doch wenn man genauer hinschaut, fällt einem auf, dass manches ausstirbt und immer Neues hinzukommt. Heutzutage tragen die Menschen in Großbritannien nach dem Tod eines Familienangehörigen nicht mehr monatelang schwarz, aber da die Trauer einen Ausdruck verlangt, ist wie aus dem Nichts eine neue Sitte aufgetaucht, die sich rasch verbreitet – vor dreißig

Jahren hätte niemand am Schauplatz tragischer Unfälle ganze Blumenmeere niedergelegt und Mahnmale aufgestellt, heute kommt es den Menschen richtig und angebracht vor. Gebräuche wandern auch viel häufiger und schneller von einem Land zum anderen als früher: In den 80er Jahren hat Großbritannien von den USA gelernt, dass ein gelbes Band an einem Baum oder Zaun bedeutet, dass man für das Wohl eines Gefangenen oder Entführten betet, der gerade in den Nachrichten ist. Im Grunde tauchen überall ständig neue, bunte Schleifchen und Plastikarmbänder zur Unterstützung einer guten Sache auf, so wie früher einmal Anstecker – und jeder weiß, was sie bedeuten.

Auf der Scheibenwelt ist die Folklore wesentlich stabiler. Hin und wieder tauchen neue Symbole auf – beispielsweise das neuerdings von reformierten Vampiren getragene schwarze Band (das auf der Erde sein Gegenstück im blauen Band der Alkoholverweigerer hat) oder die Fliederblüte, die sich Mumm und einige andere in Ankh-Morpork an einem Tag im Jahr anstecken, wie in *Die Nachtwächter* erklärt. Aber niemals scheint ein Brauch abgelegt zu werden oder in Vergessenheit zu geraten. Das macht die Scheibenwelt zu einem so wunderbaren Ort, an dem man wieder schätzen lernt, wie viel Stabilität und *Verwurzelung* die Tradition einer Gesellschaft geben kann.

Als Terry mich also dazu einlud, dieses unglaubliche Netzwerk an Verbindungen und Querverbindungen zu erforschen, hatte ich nur eine Sorge: Ist es überhaupt klug, so viel zu erklären? Wäre es nicht besser, die Leser sich an den halb verstandenen Andeutungen und Hinweisen und Spuren erfreuen und sie nach und nach ihre eigenen Entdeckungen machen zu lassen?

Doch wie Terry schon an anderer Stelle gesagt hat: Unterhaltsamer als ein Zauberer ist ein Zauberkünstler, weil er einen doppelt unterhält – zum einen mit seinem Trick und zum anderen mit seiner Trickserei.

Also ertönt jetzt ein Trommelwirbel, der Vorhang hebt sich, und alle können sehen, mit welchen Tricks der Zauberkünstler arbeitet ...

Kapitel 1



DER KOSMOS: GÖTTER, DÄMONEN *und* ANDERE WESEN

Unermesslich groß ist die sich stets ausdehnende Gummihaut des Raum-Zeit-Kontinuums. Sollten wir sie nicht einfach unendlich nennen?

Nein, das sollten wir eigentlich nicht. Es sei denn, wir möchten uns auf eine endlose Diskussion mit Physikern *und* Philosophen einlassen – eine Diskussion von der Sorte, bei der die Leute mit ihren Fingern ein kleines Spitzdach bilden und sehr langsam und betont sagen: »Aaaalso, das hängt alles davon ab, was Sie mit ›unendlich‹ meinen.« Das sagen sie dann wieder und immer wieder in unterschiedlichen Variationen, solange bis das Bier alle ist. Und wenn man großes Pech hat, erklären sie einem noch, dass es Unendlichkeiten in unterschiedlichen Größen gibt.

Was wir mit einiger Sicherheit sagen können, ist, dass es auf dieser Gummifläche Materieklumpen gibt, die sich bewegen und sich eigenständig zu komplizierten Systemen zusammenfinden. Und zwar Milliarden davon. Zwei von ihnen verdienen unsere volle Aufmerksamkeit. Eines besteht aus einem ziemlich unruhigen und wahnsinnig heißen Kern aus Eisen und Gestein, das meiste davon in geschmolzenem Zustand, der von seinem eigenen Druck zusammengehalten wird und von einer dünnen, ziemlich festen Kruste umgeben ist. Das gesamte Gebilde wird von der Schwerkraft durch den Weltenraum gewirbelt. Es handelt sich hierbei um die Erde, die so rund ist wie ein Ball. Das andere Gebilde hingegen ist rund wie ein Teller und bewegt sich in gemächlicherem Tempo voran, mittels mehrerer Elefanten und einer Schildkröte. Das ist die Scheibenwelt.

Gemeinsam ist beiden Welten, dass jede von ihnen eine Fracht von mit Bewusstsein und Phantasie ausgestatteten – wohlwollend könnte man sogar sagen: intelligenten – Lebewesen durch den Kosmos trägt. Im Laufe der vielen Jahrhunderte ihres Daseins haben diese Wesen eine beträchtliche Ansammlung von Gedanken, Informationen, Gefühlen, Überzeugungen und Einbildungen hervorgebracht, die ihre Welt wie eine geistige Atmosphäre, eine *Noosphäre* umgibt. Innerhalb dieser Noosphäre haben sich – angetrieben von der unwiderstehlichen Kraft des Narrativium, dem narrativen Imperativ und der Kraft des Erzählens – gewisse Muster ausgebildet. Einige Gelehrte nennen diese Muster *Motive*, andere *Topoi*, wieder andere *Meme*. Wichtig ist hierbei, dass sie da sind, jeder sie kennt und sie auch kein Ende nehmen werden. Noch bemerkenswerter ist allerdings, dass die stärksten von ihnen sich selbst vervielfältigen können und dann als Inspirationspartikel durch das Multiversum treiben, was wiederum zu einigen wahrhaft verblüffenden Ähnlichkeiten zwischen der Erde und der Scheibenwelt führt.

DIE ELEFANTEN UND DIE SCHILDKRÖTE

Als absolut zentrale und unbestreitbare Tatsache hinsichtlich der Scheibenwelt gilt, dass sie eine Scheibe ist. Unbestreitbar zumindest für jene, die nicht dem omnianischen Glauben (Omnianismus) anhängen, denn die anderen müssen diese Tatsache mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln abstreiten. Besagte Scheibe ruht auf vier gigantischen Elefanten (namens Berilia, Tubul, Groß-T’Phon und Jerakeen), deren Knochen aus Stein und Eisen sind und deren Nerven aus Gold. Diese Elefanten wiederum stehen auf dem Panzer von Groß-A’Tuin, einer zehntausend Meilen langen Sternenschildkröte, die zielgerichtet durch den Weltraum schwimmt. Was genau ihr Ziel ist, weiß niemand.

Ein Kind fragte einmal: »Warum schwimmt die Schildkröte?«

Ein kluger Mann antwortete: »Mein Kind, es gibt kein ›Warum‹. ES... IST... SO.«

Was man wohl von vielen Dingen sagen könnte.

Auf der Erde »weiß jeder«, dass die Menschen früher geglaubt haben, ihr Planet sei ebenfalls flach, sofern sie überhaupt einen Gedanken daran verschwendeten. Tatsächlich hat jedoch über mehrere Jahrtausende hinweg eine wachsende Anzahl gebildeter Menschen gewusst, dass die Erde eine Kugel ist. Im Allgemeinen war es allerdings klüger, das nicht überall herumzuerzählen, um keine Unruhe auszulösen. Zweifellos teilten auch Hindu-Gelehrte im alten Indien dieses Wissen, doch da die Wahrheit ja in vielerlei Gestalt daherkommt, erklären die jahrhundertealten indischen Epen die Welt zu einer Scheibe.

Nähere Einzelheiten der hinduistischen Kosmologie weichen allerdings voneinander ab. Einem Mythos zufolge gibt es vier (oder acht) große Elefanten namens *diggaja* oder *dis'a gaja*, die »Elefanten der Himmelsrichtungen«, welche die vier (oder acht) Himmelsrichtungen dieser Scheibe bewachen, gemeinsam mit einer Art Gott, einem *lokapala*, auf dem Rücken eines jeden Elefanten. Allerdings behaupten die ältesten Texte nicht, dass sie die Welt *tragen*. Einem anderen Mythos zufolge ruht die Welt jedoch auf dem Rücken eines einzelnen Elefanten, Maha-Padma, und der steht auf einer Schildkröte namens Chukwa. Schließlich heißt es in einem wieder anderen Mythos, dass der Gott Vischnu einst die Gestalt einer riesenhaften Land- oder Meeresschildkröte (*kūrma*) angenommen habe, die so groß war, dass Mount Meru, der heilige zentrale Berg der Erde, auf ihrem Rücken Platz fand und als Stock benutzt werden konnte, um das Meer umzurühren. Ab einem bestimmten Punkt, von dem niemand genau weiß, wann das war, vermischten sich diese Erkenntnisse miteinander, mit dem Ergebnis, dass einige (wenn auch nicht alle) hinduistische Mythographen nun

behaupten, die Welt sei eine Scheibe, die auf vier Elefanten ruhe, die wiederum auf einer Schildkröte stünden.

Varianten dieses Mythos breiteten sich von Indien auch in andere Gegenden des Globus aus.* Eine davon, die sich als besonders beliebt erwiesen hat, berichtet von einer unendlichen Folge von Schildkröten. Es wird erzählt, dass sich einst ein arroganter Engländer über einen Hindu lustig gemacht habe, indem er von ihm wissen wollte, worauf denn die Schildkröte eigentlich stehen würde. Der Hindu antwortete ruhig und gelassen: »Ach, Sahib, von da an kommt bis ganz unten immer eine Schildkröte nach der anderen.«** Eine andere Variante, die beiläufig in dem Film *Der Dieb von Bagdad* erwähnt wird, berichtet von unterschiedlichen Lebewesen, ist jedoch insofern interessant, als sie einen wichtigen Faktor hinzufügt: den der Bewegung. Sie besagt, dass die Welt auf sieben Säulen ruht, getragen auf den Schultern eines gewaltigen Dschinn, der auf einem Adler steht, der auf einem Stier steht, der wiederum auf einem Fisch steht – und dieser Fisch schwimmt durch die Meere der Ewigkeit.

Auch die chinesische Mythologie weiß von einer kolossalen, kosmischen Schildkröte, allerdings mit einem Unterschied. Den Chinesen zufolge ruht unsere Welt nicht auf dem Rücken des Tieres (egal ob mit oder ohne Elefanten), sondern schwappt darin herum. Ihr Panzer umhüllt die Ozeane, auf denen alle unsere Kontinente treiben, und wenn wir nach oben zur Kuppel des Nachthimmels schauen, sehen wir das Innere ihres gewaltigen Rückenschildes, übersät mit unzähligen Sternen.

Es steht außer Frage, dass Bruchstücke dieser Informationen durch das Multiversum getrieben sind und hier und da Wurzeln geschlagen haben. In ihrer vollen Pracht kennt man die Wahrheit jedoch nur auf der Scheibenwelt: Die Schildkröte bewegt sich!

Und jenseits dieser Erkenntnis liegt ein noch größeres Mys-

* Einige mögen auch direkt vor Ort entstanden sein. Die Menschheit scheint anfällig dafür, Schildkröten als gewaltige Lastenträger zu sehen.

** Ja, wir wissen, dass es viele Versionen dieser Geschichte gibt!

terium, das in den Legenden der Zwerge angedeutet wird – die Legende vom fünften Elefanten. Denn die Zwerge von Überwald behaupten, es habe einst einen fünften Weltenelefanten gegeben, der aber zusammengebrochen sei:

Es *heißt*, dass der fünfte Elefant vor langer Zeit heulend und trompetend durch die Luft der jungen Welt raste und hart genug landete, um Kontinente zu zerreißen und hohe Berge entstehen zu lassen. [*Der fünfte Elefant*]

Natürlich hat das niemand gesehen oder gehört, doch bei den Zwergen *heißt* es ja, dass die gewaltigen Vorkommen an Eisenerz, Gold und Fett unter ihren Bergen allesamt Überreste des fünften Elefanten *sind*. Sie behaupten auch, beim Zusammenbruch des Elefanten seien Abertausende Hektar prähistorischen Zuckerrohrs unter ihm begraben worden, wodurch eine Masse aus komprimiertem Kristallzucker entstanden sei, der jetzt abgebaut werden könne. Diese Rohstoffe bilden die Basis eines blühenden Handels mit Süßwaren, erstklassigen Kerzen, Seifen sowie Lampenöl.

Das Eisen, das Gold und das Fett sind zweifelsohne vorhanden. Trotzdem wirft die Legende große Probleme auf. Wenn die vier Elefanten an den vier Ecken stehen, wo hat dann der fünfte gestanden? In der Mitte, um die als Quincunx bekannte Figur zu bilden? Wenn er ausgerutscht und vom Rücken der Schildkröte gestürzt ist, wie konnte er dann auf die Scheibe geschlagen sein? Ist er nach *oben* gefallen? Und wenn ja, wäre er dann nicht gegen die Unterseite der Scheibe geprallt, anstatt durch die Atmosphäre herabzustürzen? Hat er die Scheibe vielleicht kurzfristig im Orbit umkreist? Da die Zwerge ein geheimniskrämerisches Völkchen sind, werden wir die Wahrheit hinter dieser Geschichte wohl nie erfahren.

Einige Philosophen in Ephebe, denen diese Fabel zu Ohren gekommen war, schlossen daraus, dass der fünfte Elefant nicht aus festem Material bestanden haben könne, das den üb-

lichen physikalischen Gesetzen unterliegt, sondern aus der reinen, feinen, ätherischen Quintessenz Kosmischer Dickhäutigkeit. Diese kann man nirgendwo sehen, weil sie überall präsent ist. Ohne sie würde das gesamte Universum der Scheibenwelt aufhören zu existieren. Durch einen bemerkenswerten Zufall beschrieben die Philosophen der Erde im antiken Griechenland ihr hypothetisches Fünftes Element auf genau dieselbe Weise – als eine unsichtbare, unfassbare, ätherische Quintessenz, die für das notwendige Gleichgewicht der vier substanziellen Elemente Erde, Luft, Feuer und Wasser sorgt, wobei erst die fünf zusammen ihr Universum ausbilden. Vielleicht war das alles aber auch nur eine Legende. Legenden müssen keinen Sinn ergeben. Sie müssen nur schön sein. Oder zumindest interessant.

DIE GÖTTER

Bei der letzten Zählung belief sich die Anzahl der den Religionswissenschaftlern bekannten Hauptgötter der Scheibenwelt auf 3000, Tendenz steigend. Die potentielle Anzahl ist unbegrenzt, da jeden Augenblick ein neuer Gott ins Leben gerufen werden kann – allein durch die Tatsache, dass einem Menschen (oder einem Angehörigen irgendeiner anderen mit Verstand ausgestatteten Spezies) in den Sinn kommt, dass er, sie oder es existiert, und das Verlangen verspürt, ihn, sie oder es anzubeten. Je mehr Anhänger, Rituale, Schreine, Tempel, Opferhandlungen und heilige Bücher diesem ursprünglichen Verlangen entspringen, desto größer der Status der betreffenden Gottheit. Da der Glaube zugleich Lebenskraft und Nahrung der Götter ist, gilt natürlich auch umgekehrt, dass Götter im Lauf der Zeit an Macht verlieren können, sobald die Zahl ihrer Anhänger abnimmt (was tatsächlich immer wieder vorkommt). Nur selten verschwinden sie jedoch völlig in der Bedeutungslosigkeit, und jedes dramatisch gut inszenierte Wunder verhilft ihnen schnell wieder zu ihrer vormaligen Geltung, wie die Vorkommnisse be-

weisen, von denen in *Einfach Göttlich* berichtet wird. Zwei von ihnen, Schicksal und Glück (Die Lady), sind so gut wie immun gegen Veränderungen – obwohl sie keine Tempel haben, gibt es wohl kaum jemanden im gesamten Multiversum, der nicht an sie glaubt. Die Zwerge haben außerdem die Vorstellung eines Schöpfers formuliert, die sich ziemlich deutlich von allen individuellen Gottheiten abhebt und die sie Tak nennen; aber dazu mehr im folgenden Kapitel.

Was ihre Haltung gegenüber den Göttern angeht, unterscheiden sich die Bevölkerungsgruppen der Scheibenwelt doch erheblich. Bestimmte Gruppen – insbesondere Hexen, Zauberer, Polizisten und Zwerge – ignorieren sie einfach. Das heißt aber nicht, dass jemand ihre Existenz direkt abstreiten würde, denn es ist sehr wohl bekannt, dass ihnen die Donnerkeile recht locker sitzen, wenn sie irgendwo echten Atheismus wittern. Es ist jedoch ohne weiteres möglich, ein Leben zu führen, ohne sich groß mit ihnen beschäftigen zu müssen. Auf ähnliche Weise geben auch die Bewohner von Ephebe nicht allzu viel auf ihre zahlreichen Gottheiten. Andererseits wimmelt es im Land Djelibey nur so von lokalen Gottheiten, zu deren Preisung ergebene Priester endlose heilige Rituale durchführen. In Omnien und Borograwien ist jeder Aspekt des Lebens durch den überaus anspruchsvollen Kult eines einzelnen Gottes bestimmt, nämlich von Om beziehungsweise Nuggan. Die Situation in Ankh-Morpork ist allerdings ziemlich paradox. Obwohl man in jeder Straße einen Tempel findet, insgesamt also mehr als genug, um jede ethnischen Gruppe zufriedenzustellen, würde niemand auf die Idee kommen, Ankh-Morpork als eine besonders gläubige Stadt zu bezeichnen. Ihre Bürger sind anscheinend bereit, jedem beliebigen Gott zu huldigen, vorausgesetzt, er oder sie nützt dem Handel. In *Schöne Scheine* erfahren wir, dass es in dieser Stadt sogar einen Gott-des-Monats-Club gibt und dass mit Anoa derzeit eine Göttin schwer angesagt ist, die für Dinge zuständig ist, die in Schubladen klemmen. So viel zum Thema Leben in der Großstadt. Ihre Bewohner machen sich schon ge-

legentlich Gedanken über das Jenseits, doch viel lieber haben sie im Hier und Jetzt die Finger am Korkenzieher, Amen.

Die Hauptgötter, die recht locker in einem eher muffeligen Pantheon organisiert sind, haben sich ihren Sitz auf dem Gipfel eines wirklich bemerkenswerten Berges gewählt: Cori Celesti ist ein zehn Meilen hohes Massiv aus Fels und Eis, das sich genau in der Mitte, am Nabel der Scheibe bis weit über die Wolken erhebt. Ihr Göttersitz selbst ist natürlich ein riesiger Marmorpalast voll prächtiger Säulen, Simse, Portiken, Pilaster, Pfeiler, Pforten, Pyramiden, Peristylen, Portale und Pavillons, dem sie den Namen *Würdentracht* gegeben haben. Götter im Allgemeinen sind weder für ihren guten Geschmack noch ihr Gespür für das Lächerliche bekannt, und in den meisten Fällen sicher auch nicht für übermäßige Intelligenz.

Falls die Götter die Fähigkeit besitzen, in andere Dimensionen zu schauen, dürften ihnen bemerkenswerte Ähnlichkeiten zwischen ihnen selbst und den kosmischen Komödiantenstadn der Erde auffallen. Wovon sie offenbar bereits Notiz genommen haben, ist die Mode hinsichtlich göttlicher Accessoires und dem entsprechendem Lifestyle überhaupt – Donnerkeile, Bocksfüße, Schakalkopf und so weiter und so fort. Wo Zeus und seine Bande ihren Olymp und Vischnu mit *seiner* Bande den Mount Meru haben, hausen die Scheibenweltgötter auf ihrem Cori Celesti, und der ist höher als die anderen beiden zusammen. Diese Schwäche für den Lebensstil von Zeus und Co. bedeutet, dass sich jeder mit einem gesunden Grundwissen über interdimensionaler Mythologie, der zufällig in Würdentracht vorbeischnit, sofort ausgesprochen zuhause fühlen dürfte.

Den Göttern der Scheibenwelt wird auch aufgefallen sein, dass alle Göttergesellschaften ihre Zeit zumeist mit Festgelagen verbringen und viele Gottheiten sich gern mit Brettspielen vergnügen. Die nordischen Götter beispielsweise haben sich fast sofort nach der Erschaffung des Kosmos erst einmal zu einer fröhlichen Runde *hnefatafl* niedergelassen, das mit Figuren aus echtem Gold gespielt wird. Da *hnefi* »Faust« und *tafl* so viel wie

»Tafel« oder »Brett« bedeutet, heißt das Spiel in etwa »Prügel-Brettspiel«; es geht so ähnlich wie Dame, aber eigentlich eher in Richtung des Scheibenweltspiels Klonk. Allem Anschein nach bestimmt der Spielverlauf das Schicksal von Menschen, Göttern, Riesen und der gesamten Welt. Angeblich wird das Spiel erst dann unterbrochen und alle Figuren werden umgeworfen, wenn die Götter und Ungeheuer bei der Ragnarök kämpfen, dem Krieg am Ende der Welt, auch bekannt als Untergang der Götter oder Götterdämmerung. Anschließend wird sich – dem altisländischen, prophetischen Gedicht namens *Völuspá* zufolge – eine neue Welt erheben, und die überlebende, jüngere Göttergeneration wird sowohl die kosmische Ordnung wiederherstellen als auch das Brettspiel, in welchem sie sich widerspiegelt:

Wieder werden
die wundersamen
goldnen Tafeln
im Gras sich finden,
die vor Urtagen
ihr eigen waren.

Auf der Erde ist allerdings nicht jeder von der Vorstellung begeistert, lediglich eine Figur im Spiel der Götter zu sein. Der persische Dichter Omar Khayyám gab schon im 12. Jahrhundert in seiner *Rubaiyat* einen eher düsteren Kommentar zum Leben ab:

Der Gott spielt Schach mit uns. Die schwarzen Felder
Des Brettes deuten Nacht, die weißen Tag.
Die Schwangerschaft ist unsres Spiels Vermelder,
Das am Geburtstag noch beginnen mag.
Schachmatt. Die Fahnen sinken von den Masten.
Und unwirsch wirft der Spieler das Gebein
Der knöchigen Figuren in den Kasten
Und lässt das Spiel gewesen sein.

Den Göttern der Scheibenwelt mangelt es an der nötigen Geduld und Fantasie, um Schach, Dame, *hnefatafl* oder auch nur Halma zu spielen. Sie bevorzugen zum Zeitvertreib eher eine Variante des Schlangen- und Leiterspiels (mit eingefetteten Leitersprossen), was stets mit großen Wetteinsätzen und jeder Menge Bluffen und Schummeln einhergeht und dadurch wiederum dem Pokern ähnelt. Der Einsatz besteht aus Menschenseelen, das Spielbrett ist eine sorgfältig geschnitzte und mit Planquadraten überzogene Karte der Scheibenwelt. Ab und zu stellen die Spielfiguren auch Monster dar, meistens jedoch sind es wunderschön ausgearbeitete Modelle derjenigen Menschen, die dummerweise durch irgendeine Tat auf sich aufmerksam gemacht haben. Angeblich hören diese unglücklichen Sterblichen auf dem Weg in ihr Verderben manchmal ganz leise das Klappern der Würfel im himmlischen (schädel förmigen) Würfelbecher.

Das ist einer der Gründe, weshalb es klüger ist, sich von den Göttern fernzuhalten, wie auch der Zauberer Rincewind weiß:

»Und außerdem gefällt es mir nicht, in der Nähe von Göttern zu sein. Wir sind wie Spielzeuge für sie.« Und sie wissen nicht, wie leicht unsere Arme und Beine abfallen, fügte er in Gedanken hinzu. [*Wahre Helden*]

Oder aber (woran Rincewind nicht einmal in seinen finstersten Stunden dachte) sie wissen es doch und finden es auch noch lustig. Davon jedenfalls ging William Shakespeare aus, als er in einer seiner finstersten Stunden *König Lear* schrieb:

Was Fliegen sind den müß'gen Knaben,
das sind wir den Göttern.
Sie töten uns zum Spaß.

Die Götter pflegen eine uralte Feindschaft mit den Eisriesen, so einer Art Supertroll mit den Ausmaßen eines ziemlich großen

Hauses, kantig und zerklüftet, die ganz und gar aus Eis bestehen und im Licht grün und blau glitzern – mit Ausnahme ihrer kleinen, tief eingefallenen, kohlrabenschwarzen Augen. Genau wie Zeus und seine Olympier die riesenhaften Titanen besiegt und in Vulkanen wie dem Ätna eingesperrt haben (wo sie sich immer noch winden und Ausbrüche und Erdbeben auslösen), so haben der Blinde Io und die anderen Scheibenweltgötter die Eisriesen besiegt und halten sie seither unter dem ewigen Eis der Mitte gefangen. Doch es gibt eine Prophezeiung. Eine sehr skandinavisch klingende Prophezeiung vom Untergang am Ende der Zeit:

Aber wenn das Ende der Welt naht, so heißt es, befreien sie sich, reiten auf ihren grässlichen Gletschern und treten wieder ihre alte Herrschaft an. Dann löschen sie die Flammen der Zivilisation, bis die Welt nackt und eisig im schrecklich kalten Licht der Sterne glänzt, bis selbst die Zeit gefriert. Irgendetwas in der Art. *[Der Zauberhut]*

Ob nun mit einer neuen Eiszeit, durch globale Erwärmung, mit einem hässlichen Knall oder einem leisen Wimmern – das Ende einer Welt ist vermutlich nie so besonders lustig.

Der Blinde Io

Io ist das Oberhaupt aller Götter. Er ist ältlich, weißhaarig und weißbärtig, trägt eine Toga und eine weiße Augenbinde, unter der er die blanke Haut verbirgt, wo eigentlich seine Augen sein sollten. Dessen ungeachtet und trotz seines Namens sieht er alles, was vor sich geht, da er in Wahrheit sogar mehrere, freifliegende Augen hat (genau genommen einige Dutzend), die um ihn herumschweben und in alle Richtungen scharf Ausschau halten. Auch sein Thron ist über und über mit Augen besetzt. Er ist der Oberste Donnerer, der jeden anderen Donnergott der Scheibenwelt einfach absorbiert hat. Jedenfalls verfügt er über

ein Arsenal von siebzig Hämmern, Doppeläxten und Donnerkeilen in den verschiedensten Ausführungen, die er ganz nach den Erwartungen seines jeweiligen Einsatzortes auswählt. Damit vermeidet er unnötige Irritationen bei seinen Anhängern.

Einst hielt er sich ein Rabenpaar, das ständig hierhin und dorthin flog, um ihn über alles, was in der Welt geschah, auf dem Laufenden zu halten. In einem anderen Universum hatte Odin, Anführer der nordischen Götter, genau die gleiche Idee: Seine beiden Raben hießen Erinnerung und Gedanke. Aus der Warte eines Gottes ist das eine hervorragende Idee, effizient und energiesparend. Aus der Rabenwarte hingegen waren Ios vogelfreien Augäpfel bedauerlicherweise eine allzu große Versuchung (Odins eines Auge sitzt fest in seinem Kopf, also trat dieses Problem bei ihm nicht auf), sodass sie nach einigen peinlichen Szenen entlassen werden mussten.*

Auf der Erde mangelt es jedenfalls nicht an Donnergöttern, darunter Zeus, Jupiter, Thor, Perkun, Indra und Jehovah. Üblicherweise ist ein Donnergott auch der Herrscher des jeweiligen Pantheons, doch Thor macht da eine Ausnahme und rangiert damit gleich an zweiter Stelle hinter Odin (dem Gott des Krieges, der Magie, des Todes und der Dichtkunst). Dass der Blinde Io darauf besteht, der einzige Donnerer der Scheibe zu sein, mag hier als Beispiel dafür dienen, wie viel den Göttern der Scheibenwelt daran liegt, ihre Kollegen auf der Erde hinsichtlich der Zurschaustellung ihres Status zu übertrumpfen. Das Gleiche gilt für den verschwenderischen Einsatz freischwebender Augäpfel, während sich auf der Erde sogar die mächtigsten Gottheiten mit nur einem zufrieden geben. Diese sind hauptsächlich im Alten Ägypten zu finden, wo das Auge eines Hauptgottes wie etwa Ra, Atum oder Horus die Konzentration seiner göttlichen Macht symbolisierte und in seinem Auftrag ausgesandt werden konnte. Das *wedjat* genannte, los-

* Um sich fortan bei Fräulein Verrat zu verdingen (siehe Seite 283). Die Mythologie liebt Raben über alles.

gelöste Auge wurde oft in der religiösen Kunst dargestellt und als Amulett getragen. Gelegentlich wurde es mit der Sonne oder dem Mond identifiziert, manchmal sogar selbst für eine Gottheit gehalten. Daran hat Io bis jetzt noch nicht gedacht.

Dagon

Ein sehr alter, geheimnisvoller und wahrscheinlich unangenehmer Gott, dem man einst angeblich auf den Schlickwattenebenen huldigte, wo später die Stadt Ankh-Morpork errichtet wurde. Vor nicht allzu langer Zeit hat sich jedenfalls irgendwas ereignet, als der inzwischen verstorbene Herr Hong an der Stelle eines alten Tempels in der Drachenstraße einen Fischimbiss eröffnete. Es geschah bei Vollmond oder, wie manche behaupten, während einer Mondfinsternis. Jeder hat mehr oder weniger davon gehört, aber keiner will sagen, was genau passiert ist ...

Das Brauchtum der Erde ist da aussagekräftiger. Allem Anschein nach wurde Dagon dort vor über 4000 Jahren zuerst von den Philistern und Phöniziern im Mittleren Osten angebetet; Tempel errichteten sie ihm in Gaza und anderen Küstenstädten. Der Bibel zufolge (1. Samuel 5) stand seine Statue im mächtigen Tempel von Aschdod, doch als die erbeutete jüdische Bundeslade in diesen Tempel gebracht wurde, fiel die Statue zu Boden, ihr Kopf und die Hände brachen ab, und es blieb nur mehr ein verstümmelter Rumpf auf der Schwelle liegen.

Die Gelehrten streiten sich darüber, wie dieser Gott ausgesehen haben mochte und wofür er überhaupt stand. Die ältere Generation glaubte, sein Name käme von einem Wort für »Fisch« und dass er deshalb ein Fischgott gewesen sein müsse, in der Gestalt eines Wassermanns: mit einer menschlichen oberen Hälfte und einer fischigen darunter. Die meisten Dichter und Okkultisten stimmen damit überein. Heutige Wissenschaftler behaupten hingegen, der Name stamme von einem Wort für »Getreide«, weshalb es sich um einen Bauerngott gehandelt haben müsse (natürlich ohne Fischschwanz). Die ganze

Sache wäre rasch erledigt, wenn jemand einen seiner alten Tempel finden und in einer Ecke eine Bäckerei, in der anderen einen Fisch-und-Chips-Laden aufmachen würde. Und dann einfach mal abwarten, was passiert.

Ein Schriftsteller, der diesbezüglich keinerlei Zweifel hegte, war der Amerikaner H. P. Lovecraft, dessen auf geradezu unheimliche Weise empfänglicher Geist viele seltsame Einflüsse aus den Welten der Götter und Dämonen in sich aufgenommen hatte, und ganz bestimmt aus den gefürchteten Kerkerdimensionen. Im Jahre 1917 veröffentlichte er eine Erzählung mit dem Titel »Dagon«, in der ein Schiffbrüchiger in einem unbekanntem, aus Schlamm und Steinen bestehenden Land strandet, das sich erst kurz zuvor aus dem Meer erhoben hat. Dort entdeckt er zunächst eigenartige Gebäude mit widerwärtigen Schnitzereien, und dann sieht er, wie aus einem tiefen Abgrund ein gewaltiges und abscheuliches Monster mit schuppigen Armen, Schwimmhäuten zwischen Fingern und Zehen, schockierend breiten, wabbeligen Lippen und glasigen Glubschaugen emporsteigt. Obwohl der Mann mit dem Leben davonkommt, lässt ihn fortan der Gedanke an riesenhafte, namenlose Kreaturen nicht mehr los, die tief unten auf dem Meeresboden kriechen und fleuchen – bis zu dem Tag, an dem sie heraufkommen und die Menschheit vernichten werden:

Einmal besuchte ich einen berühmten Ethnologen und amüsierte ihn mit seltsamen Fragen bezüglich einer alten Legende der Philister, von Dagon, dem Fisch-Gott, aber da ich bald bemerkte, dass er hoffnungslos konventionell eingestellt war, gab ich meine Nachforschungen auf.

Das könnte jedoch durchaus von Bedeutung sein, da auf der Scheibenwelt stark vermutet wird, dass Dagon irgendwie mit dem untergegangenen Land Leshp in Verbindung steht, das hin und wieder, wie in *Fliegende Fetzen* beschrieben, an die Oberfläche des Runden Meeres aufsteigt. Auf Leshp gibt es Ge-

bäudereste, die auf unangenehme Weise nicht menschlich wirken, eine ungute Atmosphäre verströmen und die jede Menge hübsche Mosaik mit Kraken und Tintenfischen zieren. Alles in allem scheint es sehr wahrscheinlich, dass Dagon tatsächlich eines der Wesen aus den Kerkerdimensionen ist, die immer noch auf der Scheibenwelt lauern, wie zum Beispiel Bel-Shamharoth (siehe unten).

Schicksal

Womöglich der von den Menschen am meisten gefürchtete und gehasste Gott. Er ist sprichwörtlich grausam und unerbittlich. Einige Erdendichter behaupten, er sei blind, doch weit gefehlt; jeder, der in seine dunklen, abgrundtiefen Augen blickt, sieht, dass es sich dabei um Löcher handelt, die sich in die Finsternis der unendlichen Nacht öffnen. Schicksal ist immer für Glücksspiele und Schach zu haben, hauptsächlich deshalb, weil bei jedem seiner Züge feststeht, wie die Würfel fallen, und auf seiner Seite des Brettes immer zwei Königinnen stehen – es sei denn, seine ewige Widersacherin, die Lady, hat ihre Hand im Spiel. Für diesen Fall stehen die Chancen bei einer Million zu eins, dass jemand das Schicksal womöglich über den Tisch zieht.

In den Sagen und Legenden der Erde wird Schicksal manchmal durch drei alte Frauen dargestellt, die Schicksalsgöttinnen – drei deshalb, weil die Dreiheit Macht symbolisiert. Meistens bleibt er jedoch eine abstrakte Gestalt.

Die Götter von Djelibey

Im Flussreich Djelibey blubbert, gärt und gedeiht die Staatsreligion schon seit 7000 Jahren vor sich hin. Während dieser ganzen Zeit hat nie jemand einen Gott weggeworfen, denn man weiß ja nie, ob er eines Tages nicht doch noch nützlich sein könnte. Deshalb sind die Götter dort zu zahlreich, um sie alle aufzuführen. Man könnte mit Schrubb dem Schieber des Son-

nenballs anfangen oder mit Thrrp dem Streitwagenlenker der Sonne, Jeht dem Ruderer der Sonnenkugel, Vut dem Hundeköpfigen Gott des Abends, Bunu dem Ziegenköpfigen Gott der Ziegen, Ket dem Ibisköpfigen Gott der Gerechtigkeit, Hut dem Geierköpfigen Gott Unerwarteter Besucher, Bast der Katzenköpfigen Göttin aller Vor der Haustür oder Halbverdaut Unter dem Bett liegenden Dinge anfangen, doch schon an dieser Stelle zeigen sich zwei Dinge überdeutlich: Diese Götter haben großen Spaß daran, ihren Schabernack mit komischen Köpfen zu treiben, und die meisten von ihnen sind fest davon überzeugt, dass sie diesem anspruchsvollen Job gewachsen sind. Außerdem können sie sehr streitsüchtig sein:

Im Fluss platschte es laut. Tzut der Schlangenköpfige Gott des Oberen Djel tauchte auf und bedachte die Priester mit einem durchdringenden Blick. Einige Sekunden später erhob sich neben ihm Fhez der Krokodilköpfige Gott des Unteren Djel. Er versuchte, Tzut den Kopf abzubeißen. Gischt sprühte, als die beiden Götter ins trübe Wasser zurückfielen, und eine Welle schwappte über den Balkon.
[Pyramiden]

Es bestehen bemerkenswert große und zweifellos rein zufällige Ähnlichkeiten mit dem Pantheon der altägyptischen Gottheiten, wo ebenfalls viele Götter Tier- oder Vogelköpfe haben und wo es problemlos möglich war, dass mehrere von ihnen für die gleichen wichtigen Funktionen verehrt wurden. So sollen angeblich Amun, Aten, Atum, Ptah und Ra der Schöpfer der Welt gewesen sein, und von den Genannten waren alle bis auf Ptah auch Sonnengötter. Das scheint jedoch weder unter den Göttern selbst noch unter ihren Priestern für irgendwelche Zwistigkeiten gesorgt zu haben. Sowohl in Ägypten als auch in Djelibey gingen die Priester – auf eine ähnliche Weise wie auch moderne Physiker – davon aus, dass sich gegenseitig ausschließende Aussagen trotzdem beide wahr sein konnten und dass es

in jedem Fall vor allem darauf ankam, die Rituale ordnungsgemäß auszuführen.

Die Könige von Djelibey, ebenfalls Pharaonen genannt, wurden schon zu Lebzeiten als Götter angesehen; der göttliche Bestandteil ihrer Seelen kommt in Gestalt eines Vogels von der Sonne – im Falle des Teppicymon XXVII in Gestalt einer Seemöwe. Die Könige besitzen die Macht und ihnen obliegt die Pflicht, die Sonne jeden Morgen aufgehen zu lassen und dafür zu sorgen, dass der Fluss Djel das Land stets zur richtigen Jahreszeit überflutet – das gelingt ihnen, indem sie gemäß der Tradition ihre täglichen Rituale ausführen. Hin und wieder treten auch weniger bedeutsame, übernatürliche Manifestationen auf: Flüsse fließen schneller, wenn ein Pharao vorbeikommt, oder Gras und Getreide sprießen aus seinen Fußstapfen, und so weiter und so fort. Bei den ägyptischen Pharaonen der Erde waren Macht und Verantwortung ganz ähnlich verteilt.

Hierzu sei gesagt, dass sich die altägyptische Götterwelt hervorragend in die Denkmalsart der Scheibenwelt einfügt, lediglich ein paar kleine Namensänderungen wurden vorgenommen. An einer Stelle erklärt sich der Autor von *Pyramiden* folgendermaßen: »Ich habe mir eigens ein paar Regalmeter mit Büchern über das Alte Ägypten gekauft, aber nach einer Weile bin ich dazu übergegangen, mir die Sachen auszudenken, denn wenn man da ins Detail geht, ist das Echte einfach viel zu verrückt.«

Hern der Gejagte

Überall dort, wo Menschen auf die Jagd gehen, weil sie entweder das Fleisch brauchen oder einfach nur zum Spaß, schaffen sie sich dafür einen Gott (oder eine Göttin) der Jagd. Sie beten und bringen Opfer dar. Sie glauben daran, dass der Gott (oder die Göttin) einen richtig fetten Büffel oder Hirsch oder einen wilden Eber ihren Weg kreuzen lässt und dafür sorgt, dass sie sich nicht den Hals brechen, wenn sie hinter dem Hirsch herpreschen, sich nicht aus Versehen gegenseitig erschießen oder

vom wilden Eber aufgespießt werden. Dabei kommt es ihnen nie in den Sinn, dass auch ihre Beute beten könnte – wenn auch wahrscheinlich nicht zu denselben Göttern.

Doch auch diesem oft geäußerten Stoßgebet wird Genüge getan, indem auf der Scheibenwelt Gottheiten allein dadurch manifest werden, dass jemand hofft und glaubt, dass es sie gibt. In den Bergen von Lancre lebt Hern der Gejagte, seines Zeichens ein Gott der Jagd, wenn auch nicht im üblichen Sinne:

Hern war der Gott der Gejagten und Verfolgten und all jener kleinen Geschöpfe, deren Schicksal darin besteht, ihr Leben mit einem erschrockenen Quieken zu beenden. Er mochte etwa einen Meter groß sein, hatte Hasenohren und kleine Hörner. Er konnte ziemlich flink sein und nutzte jetzt sein ganzes Sprinterpotential ... [*Lords und Ladies*]

Seine Rolle als Gottheit besteht darin, die verborgene Stimme der Beute zu erhören. Er ist ein guter Zuhörer, doch seine Erfolgsrate, was die Erfüllung diesbezüglicher Wünsche angeht, ist nicht sonderlich hoch. Seine Anbeter erleiden unglücklicherweise nur allzu oft, und kurz nachdem sie ihn angerufen haben, einen gewaltsamen Tod.

Wie er zu seinem Namen kam, ist ein interessantes Beispiel für die Wechselwirkung zwischen den Universen. Unablässig pulsieren Millionen von Inspirations- und Informationspartikeln durch das Multiversum, ergießen sich aus den Gedanken der unterschiedlichsten mit Vernunft bemittelten Spezies. Eine der ergiebigsten Quellen befand sich auf der Erde, und zwar im schöpferischen Geist eines Menschen namens William Shakespeare. In seiner Vorstellungswelt – genauer gesagt, in seinem Stück »Die fröhlichen Weiber von Windsor«, geschrieben 1597 – gibt es eine Gestalt namens Herne, der Jäger. Die beiden Heldinnen des Stücks beschließen, einen Mann, der sie ständig belästigt, zum Narren zu halten, indem sie ihn überreden, sich als Geist verkleidet mit ihnen um Mitternacht unter einer Eiche im

Park zu Windsor zu treffen. Eine von ihnen beschreibt diesen Geist folgendermaßen:

Man hat ein Märlein, dass der Jäger Herne
(Vor alters Förster hier im Windsorwald)
Im ganzen Winter jede Mitternacht
Um eine Eiche geht mit großen Hörnern.
Dann schädigt er den Baum, behext das Vieh,
Verwandelt trächtger Kühe Milch in Blut
Und rasselt mit der Kette wild und greulich.

In einer anderen Version des Stückes machen sich einige Mütter den Herne als Schreckgespenst zunutze, um ihre kleinen Kinder einzuschüchtern:

Oft hat's geheißten, seit Herne, der Jäger, starb,
dass Frauen, ihre Kleinen zu erschrecken,
erzählen, er wandle einem großen Hirschen gleich.

Von Shakespeare erfahren wir hinsichtlich Hernes Leben und Tod ansonsten nichts, aber ungefähr zweihundert Jahre später, im Jahre 1792, schrieb ein Dichter namens Samuel Ireland, er hätte gehört, Herne sei Wildhüter gewesen, der eine Freveltat begangen und sich dann an jener Eiche aufgehängt habe, weil er befürchtete, seine Anstellung zu verlieren. Das entspricht dem Volksglauben, dass Selbstmörder den Ort ihres Todes heimsuchen. Auch die rasselnde Kette gehört zur Standardausrüstung von Geistern, nur das Hirschgeweih fällt etwas aus dem Rahmen. Vielleicht fand Shakespeare, dass es gut zu dem bewaldeten Schauplatz passte, vielleicht wollte er aber auch nur einen Lacher einbauen, denn die Zuschauer zu Elisabeths Zeiten fanden Hörner urkomisch, sogar noch komischer als Sahnetorten – und schließlich handelt es sich hierbei um eine Komödie.

Für Shakespeare war Herne einfach nur ein erdgebundener Geist, der auf ewig diesen einen Baum immer wieder umrun-

den musste, ebenso wie die Geisterkönige von Lancre sich nie weit von den Steinmauern ihres Schlosses entfernen dürfen. Die Berufsbezeichnung »Jäger« erregte jedoch die Aufmerksamkeit von Jakob Grimm, einem deutschen Märchenexperten aus dem frühen 19. Jahrhundert, und setzte so einen völlig neuen Gedankengang in Bewegung. Das Wort erinnerte ihn an die Wilde Jagd – eine Horde von Geisterreitern galoppiert, der europäischen Überlieferung zufolge, in den Mittwinterstürmen über den Nachthimmel. Ihr Anführer ist manchmal eine verlorene Seele, die dazu verdammt ist, auf ewig zu jagen, manchmal der Teufel selbst auf der Jagd nach den Seelen der Sünder, gelegentlich aber auch ein Gott, der Waldelfen jagt. Möglicherweise, so Grimm, sei Herne einst ein Angehöriger der Wilden Jagd gewesen und keineswegs ein hundsgewöhnlicher Wildhütergeist irgendwo in Windsor.

Das ist allerdings Jakob Grimms Theorie, nicht die von William Shakespeare. Den Leuten auf der Erde gefiel diese Idee jedoch sehr gut, und so wurde Herne der Jäger geboren, der mit einem Geweih gekrönte Gott der Jagd. Und diesem faszinierenden Geweih verdankt er eine erstaunliche Karriere. In den 1930er Jahren fragten sich die Menschen, ob er wohl mit etlichen alten Göttern der Kelten in Verbindung gebracht werden könnte, die ebenfalls Hörner oder ein Geweih auf dem Kopf trugen – insbesondere mit einem gallischen Gott, dem Seefahrer im 1. Jahrhundert n. Chr. in Paris einen Altar errichtet hatten und den sie Cernunnos nannten, der »Gehörnte« (vielleicht auch »der Geweihte«). Andere glaubten, dass zu seinen entfernten Vorfahren sogar eine der prähistorischen Gestalten gehören könnte, die in einer Höhle in Frankreich an die Wand gemalt worden war und eine Tierhaut und ein Geweih trug. Mittlerweile würden viele, sehr viele Menschen jederzeit schwören, dass Herne ein uralter Gott sei, der Herr der ungezähmten Natur. Aber wieder einmal gibt es die Wahrheit und die volle Wahrheit, in deren Angesicht die Wahrheit nur grinsend mit den Achseln zucken kann.

In einer beliebten britischen Fernsehserie aus den 1980er Jah-

ren traf Robin Hood im Wald gelegentlich mit einem gehörnten Mann zusammen, der kein anderer als Herne war. Na, warum auch nicht? Vorausgesetzt, Robin verfügte über eine funktions-tüchtige Zeitmaschine, die ihn zwei oder drei Jahrhunderte voran in die Zeit Elisabeths bringen konnte, oder zurück ins 1. Jahrhundert, um sich dort mit Cernunnos zu treffen.

Und während William Shakespeare kichernd in seinem Grab liegt, weht diese Geschichte quer durch alle Dimensionen, windet sich zu anderen Gestalten und erschafft so Hern den Gejagten. Geschichten und Sagen verheddern und verstricken sich immer wieder, doch nirgendwo so oft wie in der Scheibenwelt.

Hoki der Schelm

Hoki ist ein lokaler Naturgott, der nur in den tiefen Wäldern der Spitzhornberge zu finden ist. Manchmal zeigt er sich als Eiche, manchmal als halb Mensch, halb Ziege, aber garantiert immer als wahre Nervensäge. Er spielt Flöte, und zwar ziemlich schlecht.

Hoki hat sich hemmungslos bei den äußeren Merkmalen und charakterlichen Eigenschaften der Götter aus einem anderen Universum bedient, ohne darauf zu achten, ob diese auch nur annähernd zueinanderpassen. Als Bewunderer Pans, eines lebenslustigen, sehr sinnlichen kleinen Naturgottes aus dem Arkadien des Alten Griechenlands, hat er dessen zottigen Ziegenbeine und Flöte kopiert. Seinen Namen lieh er sich einfach von dem nordischen Gott Loki, einem Gauner und Unruhestifter, dessen abscheulichste Tat ein Mord-aus-dritter-Hand war: Er trug für den Tod des beliebten und gutaussehenden jungen Baldur die Verantwortung, da er einen blinden Gott dazu verleitete, dem Jüngling einen Mistelzweig zuzuwerfen, angeblich zum Scherz. Hoki muss wohl davon gehört haben, denn es heißt, dass er aus Würdentracht hinausgeworfen wurde, weil er den »alten Trick mit dem explodierenden Mistelzweig« am Blinden Io ausprobieren wollte.

Die Eichengestalt hat Hoki erst in letzter Zeit für sich entdeckt. Einige Länder der Erde erlebten in den vergangenen fünfzig oder sechzig Jahren ein Wiedererwachen des Heidentums, und attraktive männliche Naturgötter kamen wieder in Mode – darunter der Grüne Mann, der entweder als Gesicht aus Blättern, als durch Blätter hindurchspähende Augen oder vollständig aus Blättern bestehend in Erscheinung tritt. Und manchmal sind es Eichenblätter. Als Hoki das erfuhr, wollte er noch eins draufgeben und gleich der ganze Baum sein.

Die Lady

Obwohl jeder an sie glaubt und sich nach ihrer Gunst sehnt, nennt sie niemand bei ihrem wahren Namen oder versucht sie herbeizurufen, denn dann würde sie sicher verschwinden. Ihre Augen sind ganz und gar von einem klaren Grün ausgefüllt, und Grün ist auch ihre Lieblingsfarbe. Ihr Reich ist das der fallenden Würfel, das der Ungewissheit und des Zufalls, und ganz besonders das der Eins-zu-einer-Million-Chance. Sie durchkreuzt gern die starren Regeln von Schicksal.

Und auf der Erde sieht es genauso aus. Mit Ausnahme der grünen Farbe. Diese Information ist noch nicht bis in unsere Welt durchgedrungen, wo viele Menschen Grün als ungl... – äh, ganz als das Gegenteil ansehen.

Nuggan

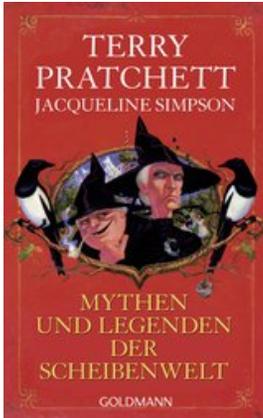
Nuggan, der Gott der Borograwier (sowie der Heftklammern, der Schreibtischgarnituren und des unnötigen Papierkrams), ist klein und pummelig und hat das säuerlichste Gesicht aller Zeiten, mit einem kleinen, fusseligen Schnäuzer. Er hat sich seinem treuen Volk mittels des *Buches Nuggan* offenbart, das – im Gegensatz zu anderen heiligen Schriften – als Ringbuch veröffentlicht wird, weil es als permanent unvollständig gilt, vor allem die Liste der Abscheulichkeiten. Ergänzungen erscheinen

regelmäßig als Anhänge. Bei der letzten Zählung gehörten zu den Dingen, die in Nuggans Augen Abscheulichkeiten darstellen: Knoblauch, Schokolade, bestimmte Pilze, Zwerge, Katzen, Babys, Hemden mit sechs Knöpfen, Frauen in Männerkleidung, Puzzles und die Farbe Blau.

Da Nuggans Naturell offenkundig als leicht reizbar einzu-
stufen ist, beten die Bewohner Borograwiens meistens zu ihrer
Regentin, der Herzogin Annagowia, die sie *Kleine Mutter* nen-
nen, und deren Ikonen in jedem Haus zu finden sind. Sie selbst
tritt nie in Erscheinung, denn sie hat sich schon vor Jahren auf
ein Schloss zurückgezogen, wo sie seither um ihren Mann trau-
ert, der, wie es heißt, auf der Jagd von einem Keiler aufgespießt
wurde. (Ein weiteres Beispiel für transdimensionale Parallelen,
denn auf der Erde fand Adonis, der menschliche Geliebte der
griechischen Göttin Aphrodite, den Tod auf genau die gleiche
Weise.) Gut möglich, dass Annagowia längst nicht mehr lebt.
Sie ist (oder war) natürlich eine Sterbliche, doch auf gewisse
Weise mehr als das, wie es der Konsul von Ankh-Morpork in
Zlobenien Hauptmann Mumm erklärt hat:

Die herzogliche Familie in Borograwien hatte immer einen
fast religiösen Status. Sie ist das Oberhaupt der Kirche, und
die Leute beten zu ihr in der Hoffnung, dass sie bei Nug-
gan ein gutes Wort für sie einlegt. Die Familienmitglieder
sind wie... lebende Heilige. Himmlische Vermittler. So
läuft das eben in diesen Ländern. Wenn man irgendetwas
erreichen möchte, muss man die richtigen Leute kennen.
Und vermutlich kann man leichter zu einem Bild beten als
zu einem Gott, den man nicht sieht. [*Weiberregiment*]

Hauptmann Mumm zufolge ist Nuggan zu einer bloßen Stimme
geschrumpft, so dass es für die Borograwier an der Zeit wäre,
sich einen neuen Gott zu suchen. Die Großherzogin ist in die-
ser Hinsicht mit ihm einer Meinung, wie sie durch ihren er-
gebensten Diener mitteilen lässt:



Terry Pratchett, Jacqueline Simpson

Mythen und Legenden der Scheibenwelt

Taschenbuch, Broschur, 480 Seiten, 11,8 x 18,7 cm
16 s/w Abbildungen
ISBN: 978-3-442-47367-0

Goldmann

Erscheinungstermin: August 2011

Wenn es um Märchen, Legenden und Mythen geht, dann ist die Scheibenwelt unserer Rundwelt ziemlich ähnlich. Doch auf der Scheibe sind die meisten unserer Märchenwesen tatsächlich real: Hexen, Trolle, Zwerge, Zauberer, ungefähr 3000 Götter, Vampire und unzählige kuriose Wesen mehr. Wer genau diese Wesen sind und wie sie leben, ist für viele Rundweltbewohner ein Rätsel. Endlich lüftet nun ein Experte den Vorhang, und wir erfahren, was den Zauber der Scheibenwelt ausmacht und was das alles letztlich mit uns zu tun hat ...