

Thomas Fornet-Ponse

“THE GODS PLAY GAMES
WITH THE FATE OF MEN”

Zum Verhältnis von Göttern und Menschen
bei Terry Pratchett

Da die Frage nach dem Verhältnis zwischen Gott bzw. den Göttern und dem Menschen in der Theologie und Philosophie zentral ist und höchst kontrovers diskutiert wird, verwundert es nicht, dass Terry Pratchett sich in seinem Scheibenwelt-Zyklus auch mit ihr beschäftigt. Hier wird untersucht, wie Pratchett dieses Verhältnis in der Scheibenwelt beschreibt, wobei dies aus theologischer Sicht erfolgt. Der Schwerpunkt wird auf die Untersuchung von *The Last Hero* gelegt, weil dort die konkrete Interaktion zwischen Göttern und Menschen so ausführlich wie in keinem anderen Scheibenweltroman beschrieben wird. So werden nicht nur sehr verschiedene Haltungen der Menschen zu den Göttern beschrieben, und die Bedeutung des Glaubens für die Götter noch einmal aufgegriffen, sondern auch die Macht geschildert, die die Götter über das Leben der Menschen haben bzw. nicht haben.

The question about the relationship between God or the gods and Man is a central one in theology and philosophy and one of the most controversial. So it is not astonishing that Terry Pratchett discusses it in his Discworld cycle. This paper analyses how Pratchett describes this relationship in the Discworld and examines it from a theological point of view. It focusses on The Last Hero because there the concrete interaction between the gods and Men is described as detailed as in no other novel of the Discworld. There Pratchett describes not only very different attitudes of men towards the gods and the significance of belief for the gods, but also the power which the gods have or do not have over the life of Men.



Die Frage nach dem Verhältnis zwischen Gott, den Göttern, dem Göttlichen einerseits und dem Menschen andererseits ist in der Reli-

gions- und Theologiegeschichte immer wieder mit höchst unterschiedlichen Positionen diskutiert worden. Während es für die grundsätzliche Frage keine Rolle spielte, ob sie in einer der drei abrahamitischen Religionen, einer polytheistischen Religion oder einer Naturreligion gestellt wurde, hatte dies auf die konkreten Antwortversuche durchaus Einfluss. So war für Judentum, Christentum und Islam vor allem die Frage zwischen göttlicher Vorherbestimmung und menschlicher Willensfreiheit virulent, insofern man dort vor dem Problem der Vereinbarkeit der Schöpferkraft und Allmacht Gottes einerseits und der Respektierung der menschlichen Freiheit bzw. der Mitarbeit der Schöpfung an der Erlösung oder der Gottebenbildlichkeit des Menschen andererseits stand. Bei polytheistischen Religionen bzw. Mythologien wie der nordischen oder der griechischen stellte sich dieses Problem nicht in dieser Weise, da die Götter dort weder als allmächtig noch als Schöpfer der Welt galten, und tendenziell ebenso wie die Menschen dem Schicksal unterworfen waren.

Wie vielen anderen vieldiskutierten Fragen hat sich Terry Pratchett auch diesem Problem gewidmet. Es wird in mehreren der Scheibenweltromane angedeutet und in *Small Gods* und *The Last Hero* ausführlich behandelt. Johannes Ruster hat bereits eine sehr treffende und grundsätzliche Analyse der kosmologischen und theologischen Konzeption in Pratchetts Scheibenweltzyklus vorgelegt, doch konnte er sich nicht mehr mit *The Last Hero* befassen. In diesem Buch wird zum einen noch einmal ausführlich auf das Verständnis des Glaubens und seiner Bedeutung für die Götter eingegangen, zum anderen wie in keinem anderen Scheibenweltroman auf die konkrete Interaktion zwischen Göttern und Menschen.

Die Handlung

In *The Last Hero* sind wieder mehrere Handlungsstränge miteinander verknüpft und es droht nichts weniger als das Ende der Welt: Cohen der Barbar und die Silberne Horde wollen in einer Art Umkehrung des Prometheus-Mythos als letzte, mittlerweile sehr alt gewordene Helden den Göttern das Feuer zurückbringen, das der

erste Held Mazda (der daher das Schicksal des Prometheus erleiden muss) ihnen gestohlen hat. Zum Zeitpunkt des Handlungseinsatzes befinden sie sich schon am Fuße des Berges Cori Celesti, auf dem die Götter wohnen, und tragen das Feuer in Form eines "fifty-pound keg of Agatean Thunder Clay" (20) mit sich. Sollten sie es in Dunmanifestin, dem Wohnsitz der Götter, zur Explosion bringen, hätte dies den Zusammenbruch des magischen Feldes zur Folge, was für die Scheibenwelt das Ende bedeutete: "The seas will run dry. The sun will burn out and crash. The elephants and the turtle may cease to exist altogether" (21). Im Verlauf des Aufstiegs treffen sie auf zwei alte Bekannte: Vena the Raven-Haired und Dark Lord Evil Harry, die ebenso wie sie Schriftrollen gefunden haben, die ihnen den Weg nach Cori Celesti beschreiben. Ferner haben sie einen Barden mitgenommen, der ihre Taten für die Nachwelt in einer Saga bewahren soll.

Dies soll eine von Ankh-Morpork ausgesandte Gruppe verhindern, die aus den Pratchett-Lesern wohlbekannten Figuren Leonard of Quirm, Captain Carrot und Rincewind sowie als blindem Passagier dem Bibliothekar der Unsichtbaren Universität besteht. Weil man sie nicht mit Magie nach Cori Celesti transportieren kann, sollen sie mit einem von Leonard gebauten aus Holz bestehenden und von Sumpfdrahen angetriebenen 'Raumschiff' auf einem abenteuerlichen Weg (unter der Welt hindurch) dorthin fliegen. Diese Gruppe steht mit den Zauberern in Ankh-Morpork in Kontakt und wird als eine Art Astronautencrew geschildert.

Beide Gruppen aber sind offensichtlich Spielfiguren in einem Spiel der Götter, die in Dunmanifestin vor einem Spielfeld stehen, das die Welt darstellt, und dort würfeln.

Die Helden gelangen nach vielerlei Kämpfen tatsächlich nach Dunmanifestin, nachdem sie sich als Götter verkleidet haben. Gerade rechtzeitig trifft nach einer Zwischenlandung auf dem Mond die Gruppe um Captain Carrot ein, der die Helden verhaften möchte. Diesem gelingt es in Verbund mit dem Barden, die Helden davon zu überzeugen, ihren Plan nicht auszuführen. Denn das Ende der Welt bedeutete, dass niemand mehr da wäre, um sich an sie zu erinnern.

Die Götter der Scheibenwelt

Wie Johannes Rüter ausführlich dargelegt hat, ist die Scheibenwelt eine grundsätzlich polytheistische und synkretistische Welt, in der die Wirkmacht der Götter von Menschen prinzipiell leibhaftig erfahren werden kann (vgl. Rüter 82–90). So machen sich die Götter während einer philosophischen Debatte über die Götter in *Small Gods* auf verschiedene Weise entsprechend ihrer Zuständigkeit bemerkbar, z. B. durch Donner, Blitz oder Wind (vgl. 138), und neigen dazu, ihnen nicht genehme Menschen zu vernichten (vgl. 141, 169).

Die Zahl der Götter ist sehr groß: Das *Discworld Companion* nennt 3000 bekannte größere Götter (122), aber wie *Small Gods* Milliarden kleinerer, an die keiner glaubt: “There are billions of gods in the world. They swarm as thick as herring roe. Most of them are too small to see and never get worshipped, at least by anything bigger than bacteria” (*Small Gods* 6). Dabei nimmt Pratchett aus verschiedenen Panthea bekannte Gottheiten und belegt sie mitunter mit anderen und teilweise sehr skurrilen Zuständigkeitsbereichen, so gibt es z. B. Urika, Göttin der Saunas, des Schnees und der Theateraufführungen für weniger als 120 Besucher oder Libertina, Göttin des Meeres, des Apfelkuchens, verschiedener Typen von Eiskrem und kurzer Fadenlängen (vgl. *Hero* 82f.).

Neben diesen Göttern gibt es in der Scheibenwelt auch Personifikationen, die den Göttern zugerechnet werden, z. B. Fate für das Schicksal oder die Lady für das Glück. Wie in *The Colour of Magic* spielen beide in *The Last Hero* gegeneinander und benutzen dazu die Protagonisten. Während die Lady in den Scheibenweltromanen immer nur “The Lady” genannt wird und niemand ihren Namen aussprechen darf, weil sie ansonsten verschwindet (vgl. *Colour* 258), nennt sie sich in *The Last Hero*: “I [...] am the million-to-one-chance” (153). Von diesen ist Tod noch einmal zu unterscheiden, da er sich von den Göttern grundlegend unterscheidet (vgl. Rüter 122–128).

Die Bedeutung des Glaubens

Einer der fundamentalsten Sachverhalte für das Verhältnis von Göttern und Menschen bei Terry Pratchett ist die Bedeutung und Funktion des Glaubens. Da sich Johannes Rüster diesem Thema schon ausführlich gewidmet hat (vgl. Rüster 73–81), kann ich mich mit kurzen Hinweisen begnügen. Im *Discworld Companion* wird dieses Glaubensverständnis explizit genannt:

On Discworld, belief is a potent force. What is believed in strongly enough is real. [...] Discworld gods exist because people believe in them, and their power waxes and wanes with the strength of that belief. There is nothing very magical in this. (138)

The Last Hero nimmt den schon in *Small Gods* sehr ausführlich behandelten Zusammenhang zwischen der Macht eines Gottes und der Anzahl seiner Gläubigen wieder auf. So heißt es von der Lady: “Despite the fact that she had very few actual worshippers, she was nevertheless one of the most powerful deities on the Disc, since in their hearts nearly everyone hoped and believed that she existed” (143). Dieses Glaubensverständnis bedeutet zum einen, wie in *Small Gods* ausführlich behandelt, dass die Macht eines Gottes oder einer Göttin von der Anzahl der Glaubenden abhängt und zum anderen, dass der Glaube der Menschen Götter erschafft, was zu sehr eigenartigen Gottheiten führen kann:

And then, of course, you had your real newcomers like Aniger, Goddess of Squashed Animals. Who would have thought that better roads and faster carts would have led to that? But gods grew bigger when called upon a need, and enough minds had cried out, ‘Oh god, what was that I hit?’ (64)

Die in *The Last Hero* angedeutete Möglichkeit, dass ein Gott, an den nicht mehr geglaubt wird, nicht mehr existiert (“To lose all believers is, for a god, the *end*”, 18), steht in Spannung zu *Small Gods*.

Dort existieren die Götter bereits, warten auf Glaubende (“believers”), gewinnen und verlieren an Macht entsprechend der Anzahl der an sie Glaubenden. Sie hören aber nicht gänzlich auf zu existieren, wenn niemand mehr an sie glaubt, sondern fallen zurück in den Status der ‘small gods’. Dabei bleiben ihnen Erinnerungen an ihre Größe (vgl. *Gods* 237f.). Allerdings lautete die Theorie des in *Small Gods* erwähnten Religionsphilosophen Koomi, dass “gods come into being and grow and flourish *because they are believed in*” (105), was nach Pratchett auf der “good old Gnostic heresy” (105) basiert. Damit ist nicht die christliche Gnosis im Sinne einer charismatischen Erkenntnis gemeint, sondern eher in einem heterodoxen Sinn, d. h. “Erkenntnis, die nicht in einer personalen, gnadenhaften Selbsterschließung Gottes, sondern dem zu entdeckenden Wesen des Menschen selbst entstammt” (Rahner 151). Allerdings thematisiert Pratchett nicht den der Gnosis grundlegenden Zusammenhang von Erkenntnis und Heil.

Während in *The Last Hero* die Existenz der Gottheiten an den Glauben gebunden ist, ist in *Small Gods* nur ihre Macht bzw. ihre Existenz als wirkmächtige Gottheiten an den Glauben gebunden. *The Last Hero* ist dabei stringenter, will man nicht die ‘small gods’ als Möglichkeiten verstehen, die durch den Glauben wirklich werden, was allerdings ihrer Beschreibung in *Small Gods* nicht ganz gerecht würde.

Der notwendige Zusammenhang zwischen Existenz der Gottheiten und dem Glauben an sie ist für *The Last Hero* von integraler Bedeutung. Worin ihre eigentliche Gefahr besteht, wenn ihr Domzil explodiert, ist ihnen nicht bewusst, aber Cohen weist sie darauf hin:

‘Cos in a minute or so, the top of this mountain is gonna look like a volcano. Everyone in the world will see it. I wonder if they’ll believe in the gods any more?’

‘Hah!’ sneered Fate, but a few of the brighter gods looked suddenly thoughtful.

‘Anyway,’ Cohen went on, ‘it dunt matter if someone *kills* the gods. It does matter that someone tried. Next time, someone’ll try *harder*.’ (157)

Wie in *Small Gods* von Abraxas dem Agnostiker vermutet (vgl. 223) wird auch in *The Last Hero* die Anthropomorphizität der Götter auf ihre Entstehung zurückgeführt:

The city's [= Dunmanifestin] domestic appearance was because, while people are influenced by gods, so gods are influenced by people.

Most gods were people-shaped; people don't have much imagination, on the whole. Even Offler the Crocodile God was only crocodile-headed. Ask people to imagine an animal god and they will, basically, come up with the idea of someone in a really bad mask. Men have been much better at inventing demons, which is why there are so many. (18)

Der (philosophisch gebildete) Leser fühlt sich unweigerlich an die berühmte Formulierung des Projektionsprinzips bei Xenophanes (570–475a) erinnert (vgl. Hoff 15f.):

Die Äthiopier behaupten, ihre Götter seien stumpfnasig und schwarz, / die Thraker, blauäugig und blond.

Wenn aber die Rinder und Pferde und Löwen Hände hätten / und mit diesen Händen malen könnten und Bildwerke schaffen wie die Menschen, / so würden die Pferde die Götter abbilden und malen in der Gestalt von Pferden, / die Rinder in der von Rindern, und sie würden solche Statuen meißeln, / ihrer eigenen Körpergestalt entsprechend. (Mansfeld 223)

Während dies aber von Xenophanes und in seiner Folge von Feuerbach, Freud u. a. im Rahmen einer Religionskritik als Projektion ohne Wirklichkeit abgelehnt wird, wird es von Pratchett als für die Scheibenwelt gültiges Prinzip formuliert. Bei Pratchett sind die Götter jedoch keine reinen Projektionen ohne Wirklichkeit, auch wenn sie sich und ihre Macht den Vorstellungen der Menschen verdanken. Sie sind völlig real und wirken in die Welt der Menschen (und anderer Wesen der Scheibenwelt) hinein. Sie sind sozusagen real gewor-

dene wirkmächtige Projektionen bzw. Manifestationen der menschlichen Projektionen.

So erschaffen die Menschen mit ihrem Glauben Wesen, die mächtiger sind als sie selbst und sogar über ihren Leben und ihren Tod entscheiden können. Aufgrund des Zusammenhangs zwischen Glauben und Macht der Gottheiten müssten diese in der Scheibenwelt so viel Macht über die Menschen haben wie die Menschen ihnen glaubend zugestehen, d. h. so viel Macht, wie die Menschen glauben, dass die Gottheiten haben.

Die Gründe der Geschichte oder die Endlichkeit der Menschen

Aus einem solchen Glaubensverständnis resultieren verschiedene Haltungen der Menschen gegenüber den Göttern. Sehr aufschlussreich sind die verschiedenen Begründungen, die die Helden für ihr Unternehmen anführen. Gleich zu Beginn von *The Last Hero* wird auf die fundamentale Bedeutung des Wissens des Menschen um seine Endlichkeit hingewiesen:

The reason for the story was a mix of many things. There was humanity's desire to do forbidden deeds merely because they were forbidden. There was its desire to find new horizons and kill the people who live beyond them. There were the mysterious scrolls. There was the cucumber. But mostly there was the knowledge that one day, quite soon, it would be all over. (5)

Damit ist der Wunsch nach Unsterblichkeit durch Erinnerung der späteren Generationen bei den Helden unauflöslich verknüpft, was das Hauptmotiv der Helden, vor allem Cohens, darstellt. Cohen wird vom Barden mit Carelinus, dem Scheibenweltäquivalent von Alexander dem Großen, verglichen, der geweint haben soll, als er die Grenzen des von ihm zu Erobernden erreicht hatte (vgl. 92). Er will mit einer unvergesslichen Tat im Gedächtnis der Leute als der letzte Held (in Analogie zu Mazda als dem ersten) bleiben und sich so eine Art Unsterblichkeit verschaffen. Auch verfallen die Helden öfter in eine nostalgische Erinnerung der alten Zeiten und zeigen somit an,

dass ihre Zeit, die Zeit der Helden, vorbei ist. Sie hatten im Achate-nen Reich alles. Aber dies reichte ihnen nicht aus: “So much universe, and so little time. And that’s not right [...]” (157).

Angesichts der Tatsache der eigenen Endlichkeit und der scheinbaren Absurdität des Todes besteht folgende Alternative: “Why this has to be is one of the imponderables of life, in the face of which people either start to pray ... or become really, really angry” (5). Sowohl das Gebet als auch der Ärger richtet sich an bzw. gegen die Götter. Allerdings ist in der Scheibenwelt aufgrund der unbestrittenen physischen Existenz der Götter in der Welt im Gegensatz zu unserer Welt dieser Ärger nicht machtlos oder kann sich nur gegen Mitmenschen und die Vertreter der Götter auf Erden richten. Er kann sich direkt gegen die Götter selber richten und diese in ihrer Existenz bedrohen. Was für eine sinngebende Kraft diese Auflehnung haben kann, drückt Albert Camus in *Der Mythos von Sisyphos* aus: “Der Kampf gegen Gipfel vermag ein Menschenherz auszufüllen. Wir müssen uns *Sisyphos* als einen glücklichen Menschen vorstellen” (128). Denn für den Menschen, dem sein Schicksal gehört, gibt es ein persönliches Geschick und kein übergeordnetes Schicksal, der weiß “sich als Herr seiner Zeit” (Camus 127). Auch wenn sie in der Scheibenwelt nicht die Existenz der Götter negieren können, können sie ihre lebensbestimmende Macht negieren bzw. versuchen zu brechen. Damit übernehmen sie die völlige Verantwortung für ihre Existenz. Ein solcher Mensch hat aber auch – wie Sartre ausführt – keine Entschuldigung mehr (vgl. Sartre 37).

Der Ärger scheint bei den Helden auch dadurch motiviert zu sein, dass bei Old Vincent und früheren Gefährten sich die Versprechen der Religionen nicht eingehalten haben. Auf die Frage, wieso sie das Feuer den Göttern zurückbringen wollen:

‘Cos we’ve seen a lot of old friends die,’ said Caleb.

‘That’s right,’ said Boy Willie. ‘And *we* never saw no big wimmin on flying horses come and take ’em to the Halls of Heroes.’

‘When Old Vincent died, him being one of us,’ said Boy Willie, ‘where was the Bridge of Frost to take him to the

Feast of the Gods, eh? No, they got him, they let him get soft with comfy beds and someone to chew his food for him. They nearly got us all.' (47)

Ferner spielt das Motiv eine Rolle, dass sie noch nicht alles gesehen haben (Boy Willie) und die Götter unsterblich sind (Caleb) und sie alt werden ließen (Cohen). Hieran zeigt sich, dass die Helden, Cohen voran, fest davon überzeugt sind, dass die Götter sie einen früheren Tod hätten finden lassen können. Um nun einen solchen Tod wie bei Old Vincent zu vermeiden, wollen sie selbst dafür sorgen, mit einer unvorstellbaren Tat sterben und so den Bogen vom ersten Helden zu ihnen als den letzten Helden schließen.

Die Haltung der Helden gegenüber den Göttern ist so nicht vom Glauben als vertrauensvollem Gehorsam gegenüber den Göttern oder der verehrenden Zuwendung an sie geprägt, sondern vom Wissen, dass sie existieren, der Überzeugung, dass sie auf ihr Leben einen wesentlichen Einfluss haben bzw. hatten, und vom Neid auf ihre Unsterblichkeit. Deswegen, und weil sie durch ihr langes Leben von den Göttern enttäuscht sind, lehnen sie sich gegen sie auf und wollen sie vernichten. Auch wenn dies ihren eigenen Tod bedeutet, wollen sie ihr Leben nicht mehr von den Göttern beeinflussen lassen, also autonom sein. Sie handeln so völlig gegen die jüdisch-christlich-islamische Überzeugung, das beste sei, wenn menschlicher und göttlicher Wille übereinstimmen.

Von Pluralisten bis zu Gläubigen

An den Figuren Carrot, Rincewind, Leonard, des Barden und der Priester stellt Pratchett fünf ganz gegensätzliche Typen religiöser Haltungen vor.

Carrot verehrt keinen Gott und vertritt einen dezidierten Religionspluralismus, der von einer ewigen Wahrheit ausgeht, von der sich in allen Religionen Elemente finden lassen: "I believe all religions do reflect some aspect of an eternal truth" (150). Dies legt nahe, dass erst in der Zusammenschau aller Religionen diese ewige Wahrheit erahnt werden kann, bzw. jede Religion einen wichtigen weiteren Aspekt

hinzufügt. Diese Position erinnert innerhalb der Religionswissenschaft z. B. an Rudolf Otto, nach dem das Heilige "in *allen* Religionen [lebt] als ihr eigentlich Innerstes und ohne es wären sie gar nicht Religion" (Otto 6). Ferner wäre hier auf die Ansätze einer pluralistischen Religionstheologie z. B. eines John Hick, Raimundo Panikkar oder Paul F. Knitter hinzuweisen. Eine solche fragt nach der Wahrheit des Christusereignisses im Sinne seiner Einzigkeit, Universalität und Normativität. Dabei wird zum einen ein anderes Inkarnationsverständnis gefordert in der Weise, dass unter Inkarnation eine Verbindung von Gott und Mensch in differenzierter Pluralität zu verstehen sei, d. h. Inkarnation an vielen Orten geschehen kann und geschehen sei. Zum anderen wird zwar das Christusereignis als universal angesehen, Jesus von Nazaret sei aber nicht mit Christus identisch, sondern Christus umfassender als Jesus. Zuletzt solle wegen des Dialogs von einer Annahme der Einzigkeit Abstand genommen werden. Es sei aber auch angemerkt, dass Carrots Satz, weniger relativistisch bzw. pluralistisch interpretiert, durchaus auch von z. B. katholischen Theologen in Anlehnung an das II. Vatikanische Konzil mit seiner Erklärung über das Verhältnis der Kirche zu den nicht-christlichen Religionen "Nostra Aetate" geäußert werden könnte. So schreibt Heino Sonnemans über die Begründung der Vielfalt der Religionen aus christlicher Sicht unter Rekurs auf Hebr 1,1–3:

Gott hat sich also nicht erst durch Christus zu erkennen gegeben; es gab vor Christus Offenbarung und Erkenntnis Gottes, aber er hat es nicht überall auf die gleiche Weise getan. Gott hat eine Beziehung zur Menschheit auch außerhalb des Bundesvolkes. [...]

Danach gibt es also Offenbarung und Heil auch außerhalb der biblischen Tradition. (130)

Begründet werden kann dies zum einen über die Koexistenz von Heilsgeschichte und Weltgeschichte, eine theologische These Karl Rahners, die in der dogmatischen Konstitution über die Offenbarung Dei Verbum des II. Vatikanischen Konzils bestätigt wurde (vgl. "Dogmatische Konstitution", 370). Zum anderen mit dem uni-

versalen Heilswillen Gottes und der universalen Schöpfungs- und Heilsmittlerschaft Christi. So nennt Sonnemans die nichtchristlichen Religionen "Heils-Wege, insofern sie ausgehen von Gott in Schöpfung, durch das Gewissen, mit Gottes 'Gesetz' im Herzen und Anteilnahme an der Selbstbezeugung und Selbstmitteilung Gottes sowie an seinem Bund mit der Menschheit" (Sonnemans 132). Diese Wege lassen sich mit dem einen Weg des Christentums dadurch verbinden, dass es neben dem einen Weg des inkarnierten Logos auch den des "präexistenten Logos als Schöpfungsmittler gibt (vgl. Joh 1,1-4) sowie den kosmischen Christus (vgl. Kol 1,15-20)" (Sonnemans 133). Auch wenn mit dem Vorrang der Heilsfrage die Wahrheitsfrage sich noch nicht erübrigt, muss noch nicht zu einer exklusiven Position zurückkehren, wer "sich der geglaubten (!) und biblisch bezeugten Wahrheit verpflichtet weiß" (Sonnemans 134).

Rincewind ist dagegen ein Mensch, der sich über Götter und Religionen keine Gedanken macht, sondern nur an sein Überleben denkt. Es geht ihm nicht um ewiges Leben, sondern: "Not *eternal*, as such. More ... well, just more, really. *More* life. That is,' Rincewind added, 'more life than you would have if you did *not* go very fast in a straight line'" (150). Rincewind stellt somit jenen Menschen dar, der in der Besorgnis über sein Leben aufgeht und sich über alles Weitere keine Gedanken macht bzw. machen will. Um mit Heidegger zu sprechen, ist Rincewind "immer auch schon in der besorgten 'Welt' aufgegangen" (335). So illustriert Rincewind die Furcht und die Flucht vor dem Ableben, die sich grundlegend von der Angst vor dem Tod unterscheidet. Diese enthüllt dem Dasein die Geworfenheit in den Tod, der eine besondere Seinsmöglichkeit darstellt, "darin es um das Sein des je eigenen Daseins schlechthin geht" (319). Da das Sterben einem nicht abgenommen werden kann, ist der Tod von seinem Wesen her je der meine. Wer sich seines Todes als Möglichkeit des Nicht-mehr-dasein-Könnens bewusst ist, ist "völlig auf sein eigenstes Seinkönnen verwiesen" (333). So ist der Tod "die Möglichkeit der schlechthinigen Daseinsunmöglichkeit" und enthüllt sich "als die *eigenste, unbezügliche, unüberholbare Möglichkeit*" (333). Die Angst vor dem Tod ist eine "Grundbefindlichkeit des Daseins"

(334), die Furcht vor dem Ableben hingegen verdeckt die besondere Seinsmöglichkeit des Todes.

Sehr interessant ist das Verhalten des Barden gegenüber seinem Gott Nuggan, als er ihm in Dunmanifestin begegnet. Er hat sich jahrelang an die Ge- bzw. Verbote (Schokolade, Ingwer, Pilze und Knoblauch) des Gottes gehalten und darunter gelitten. Er weiß, dass Nuggan ihm hier nichts antun kann, und will diese Chance nutzen, bevor er zurück in der Welt wieder dessen Opfer sein kann: "All you can do here is bluff and illusion! And *bullying*! That's what pray-ers are [...] it's frightened people trying to make friends with the bully! All these temples were built and [...] you're nothing but a little-" (156). Bei der direkten Begegnung mit seinem Gott verliert er jeglichen Respekt, der jahrelang angestaute Zorn über willkürliche und rational nicht erklärbare Gebote bahnt sich seinen Weg. Dies ist die Konsequenz einer Religion, die nicht mehr – um die sehr treffende Definition von Religion Adel Theodor Khourys zu verwenden – "die gläubige Anerkennung der Abhängigkeit des Menschen von einem ihn und die Welt transzendierenden Wesen und deren entsprechender Ausdruck im Lebensbereich des einzelnen und der Gemeinschaft" (Khoury 21) ist, sondern den Menschen mit sinnlosen und willkürlichen Regelungen unterdrückt. Am Ende von *Small Gods* gelangt Brutha zu folgender Einsicht: "I think [...] you should do things because they're right. Not because gods say so. They might say something different another time" (*Gods* 314). Hier zeigt sich jene Betonung des moralischen Verhaltens im Sinne der Aufklärung, die Johannes Rüster auch beim Golem Dorfl in *Feet of Clay* ausgemacht hat (vgl. Rüster 134f.). Dieser verdankt zwar seine Existenz religiösen Motiven, handelt aber – da aus Lehm bestehend und daher unempfindlich gegen Blitzschlag – nicht aus Furcht vor den Göttern, sondern ist nur der Rationalität verpflichtet (vgl. *Feet* 409f.). Ferner wird hier die Problematik des Anthropomorphismus der Götter deutlich, da diese nicht nur (weitgehend) menschliche Gestalten, sondern auch menschliche Emotionen haben, und der Barde genau dies anprangert.

Eine ganz andere Haltung zeigt Leonard of Quirm. Dieser erscheint auf den ersten Blick areligiös, da er keinen der Götter

verehrt. Daher verdächtigt ihn Io, ein Atheist zu sein, woraufhin Leonard antwortet: “I think I can say that I definitely believe in the gods” und: “I think I believe in the secret geometries, and the colours on the edge of light, and the marvellous in everything” (162). Die Frage, ob er ein religiöser Mensch sei, versteht er nicht. Er glaubt an das, was er sieht, was er an Gesetzmäßigkeiten in der Natur entdecken kann und bezeichnet sich selber als “painter” (162). Er zeigt so einen gänzlich unverstellten Blick auf die Natur und besitzt bereits das, was wir nach Tolkien durch *Recovery* erst wieder erlangen müssen:

Recovery (which includes return and renewal of health) is a re-gaining – regaining of a clear view. I do not say ‘seeing things as they are’ and involve myself with the philosophers, though I might venture to say ‘seeing things as we are (or were) meant to see them’ – as things apart from ourselves. We need, in any case, to clean our windows; so that the things seen clearly may be freed from the drab blur of triteness or familiarity – from possessiveness. (Tolkien 57f.)

Ferner ist Leonard ein Mensch, der die Götter und Religion nicht zur Kontingenzbewältigung braucht, sondern völlig eins mit sich und seiner Umwelt ist. Insofern wird in seiner Person eine andere Form der Religionskritik deutlich, die Pratchett andeutet: “Like many professionally religious people – and they were pretty professional, being gods – they tended towards unease in the presence of the unashamedly spiritual” (162). Vielleicht geht dies schon in Richtung der Religionskritik Karl Barths, der Religion als “konzentrierte[n] Ausdruck des menschlichen Unglaubens” (Barth 330) ansieht, weil der Mensch in der Religion versucht, nach Gott zu ‘greifen’, anstatt “Gott selbst für Gott eintreten [zu] lassen” (Barth 330). Barth betitelte den § 17 der Kirchlichen Dogmatik I/2 mit “Gottes Offenbarung als Aufhebung der Religion” (Barth 304–397) und wertet darin jede Suchbewegung des Menschen auf Gott hin als vergeblich, sofern der Mensch selber handeln, sich selbst erlösen will. Barths Urteil

richtet sich nicht gegen die Religionen in ihrem Selbstverständnis, sondern gegen die neuzeitliche Kultur und die Bestrebung, durch Gott eigene Wertsetzungen zu garantieren oder ihn im Spiegelbild der Bedürfnisse des auf sich blickenden Menschen aufzulösen. Religion versteht er als "Versuche des Menschen, sich vor einem eigensinnig und eigenmächtig entworfenen Bilde Gottes selber zu rechtfertigen und zu heiligen" (Barth 304), also als Unglaube, wobei sich der Mensch mit diesem Ersatz gegen die Offenbarung wehrt. Die Offenbarung in Jesus Christus widerspricht der Religion und hebt sie auf, da der Glaube nicht an den Falschglauben anknüpfen könne. Sie ist die rein gnadenhafte Tat Gottes, durch die er den Menschen rechtfertigt und die Religion als Unglaube entlarvt (vgl. Barth 343).

Eine weitere Haltung beschreibt Pratchett anhand der Priester in *Ankh-Morpork*, die allerdings in die Richtung der schon in *Small Gods* in der Person des Vorbis oder in *Pyramids* in der Person des Dios kritisierten 'professionellen' Haltung eines Menschen zu seinem Gott zielt. Während diese aber offenkundig aufgrund ihrer eigenen Selbstbezogenheit den göttlichen Willen verfehlen (vgl. Rüster 103–106), wird eine solche Diskrepanz zwischen dem göttlichen Willen und dem, was der jeweilige Priester verkündet, in *The Last Hero* nicht thematisiert. Wohl aber wird z. B. Hughnon Ridcully, der Hauptpriester des Blinden Io als offensichtlich nicht frommer bzw. religiöser Mensch beschrieben: "He also saw his job as being, essentially, one of organiser. There were plenty of people who were good at the actual *believing*, and he left them to it" (64). Neben der implizierten Kritik an einem solchen institutionellen Amtsträger kann man auch noch vermuten, dass in einer Welt, in der die Götter so real auftreten, für die höchsten Ämter der Glaubensgemeinschaften eher Manager- denn geistliche Qualitäten gefordert sind. Seine Aufgaben beschränken sich so auch nicht nur auf die religiösen, sondern auch auf ganz lebenspraktische Bereiche: "It took a lot more than prayer to make sure the laundry got done and the building was kept in repair" (64).

Pratchett stellt mithin mit den Helden, dem Barden, Carrot, Rincewind und Leonard of Quirm fünf verschiedene menschliche Haltungen gegenüber den Göttern dar und deckt damit ein breites Spek-

trum ab. Es reicht vom Barden als einem Menschen, der sich an die Gebote gehalten und unter ihnen gelitten hat, über die Helden als Menschen, die von der Existenz und lebensbestimmenden Macht der Götter wissen und sich gegen sie auflehnen, Carrot als einem Vertreter, für den die Religionen gleich gültig sind und der daher keine praktiziert und Leonard of Quirm, für den die Götter keine lebensbestimmende Bedeutung haben, bis zu Rincewind als dem Menschen, der im "Besorgen" aufgeht, den nur sein Überleben interessiert und den die Religionen nicht existentiell betreffen. Es fehlt somit nur ein Atheist, was auf der Scheibenwelt nur konsequent ist, da man dort den Göttern begegnen kann, bzw. "on the Disc the gods dealt severely with atheists" (*Colour* 259), sieht man mal vom Golem Dorfl aus *Feet of Clay* und Sergeant Simony aus *Small Gods* ab. Allerdings betont Dorfl selbst, dass Atheismus eine religiöse Position ist: "Indeed, A True Atheist Thinks Of The Gods Constantly, Albeit In Terms Of Denial. Therefore, Atheism Is A Form Of Belief. If The Atheist Truly Did Not Believe, He Or She Would Not Bother To Deny" (*Feet* 402f.). Ähnliches sagt über Simony der Gott Om selbst: "He's almost as good as a believer. It's like love and hate, know what I mean?" (*Gods* 200).

Das Spiel der Götter mit den Menschen

Ich habe oben bereits angedeutet, dass die Götter der Scheibenwelt als wirkmächtige Personen erfahren werden können und auf die Paradoxie hingewiesen, dass die Menschen durch ihren Glauben Wesen erschaffen können, die über sie selbst verfügen können. Diese Wirkung des Glaubens impliziert schon die Freiheit des Menschen, da ein Gott der Glaubensentwicklung seinen Gläubigen ausgeliefert ist, wie in *Small Gods* eindrucksvoll gezeigt wird.

The Last Hero expliziert eine Idee, die in *Small Gods* oder *The Colour of Magic* schon vorhanden ist: dass die Götter mit den Menschen spielen. In *The Colour of Magic* wird das Spiel mit seinen Entsprechungen auf der Scheibenwelt beschrieben:

The gaming board was a carefully-carved map of the discworld, overprinted with squares. A number of beautifully modelled playing pieces were now occupying some of the squares. A human onlooker would, for example, have recognized in two of them the likenesses of Bravd and the Weasel. Others represented yet more heroes and champions. (96)

Hier werden Rincewind und Twoflower als zwei der Spielfiguren der Lady vorgestellt, allerdings sind sie dies nicht von Beginn an, sondern werden erst von ihr dazu bestimmt (vgl. 97). In *The Colour of Magic* läuft es auf ein Finale zwischen ihr und Fate hinaus, das sie für sich entscheiden kann (vgl. 109, 144). Auch in *Interesting Times* gibt es ein Spiel zwischen ihnen beiden. Auch hier wird eingangs festgehalten: "And Fate always wins" (1), allerdings wird dies zum einen durch einen Hinweis auf menschliche Redeweisen eingeschränkt: "At least, so it is claimed. Whatever happens, they say afterwards, it must have been Fate" (1), zum anderen durch die Möglichkeit von Regelübertretungen: "At least, when people stick to the rules" (4). Allerdings wird in *Interesting Times* nicht mit Würfeln gespielt, da Fate ihr dabei nicht traut, sondern mit "steel, and tactics, and politics, and war" (4). Auch hier kann sie das Spiel für sich entscheiden, obwohl sie nie spielt, um zu gewinnen, sondern nur, um nicht zu verlieren (vgl. 362).

In *Small Gods* wird nur der Spieltisch beschrieben (vgl. 331), das *Discworld Companion* beschreibt die Spiele so: "The gods don't play chess, they haven't the imagination. They prefer simple, vicious games, where you 'Do Not Pass Transcendence but Go Straight to Oblivion'; a key to the understanding of all religion ist that a god's idea of amusement is Snakes and Ladders with greased rungs" (*Companion* 194). *The Last Hero* geht darüber hinaus und erläutert die Struktur des Spieles der Götter mit den Menschen:

The gods play games with the fate of men. Not complex ones, obviously, because gods lack patience. Cheating is part of the rules. And gods play hard. To lose all believ-

ers is, for a god, the *end*. But a believer who survives the game gains honour and extra belief. Who wins with the most believers, lives.

Believers can include other gods, of course. Gods *believe* in belief.

There were always many games going on in Dunmanifestin, the abode of the gods on Cori Celesti. (18)

Verschiedene Spiele werden in *Interesting Times* erwähnt: “Mad Kings [...] Star-Crossed Lovers [...] Tempest-Wrecked Mariners [...] Flood and Droughts [...] Mighty Empires” (2f.). Ein anderes dieser Spiele stellt die Handlung von *The Last Hero* dar, allerdings wird im Gegensatz zu *The Colour of Magic* nicht genau gesagt, welcher Spielzug der Götter welche Entsprechung bei den Menschen hat und welcher Protagonist die Spielfigur welcher Gottheit ist. In *The Last Hero* gibt es dafür weniger Anhaltspunkte, aber es kann vermutet werden, dass die von Cohen, Vena und Evil Harry gefundenen Schriftrollen solche darstellen, da der Barde fragt, wer sie geschrieben hat, und die Götter darüber erstaunt sind (vgl. 84f.). So sagt Cohen auch: “Besides, someone’s not playing fair” (85), und schildert Vena weitere Dinge, die vermutlich den Göttern zu verdanken sind:

All my life I’ve gone adventuring with old maps found in old tombs and so on, and I never ever worried about where they came from. It’s one of those things you never think about, like who leaves all the weapons and keys and medicine kits lying around in the unexplored dungeons. (86)

Ferner wirft Cohen den Göttern vor, zu betrügen (was für die Götter nach obiger Definition regelkonform ist): “Leavin’ scrolls around to lure heroes to their death, *that’s* cheatin’!” (153), und meint, ohne eine solche Einflussnahme wären viele Helden noch am Leben und keine Steine in Spielen. Die Götter können also mit ihren Handlungen auf das Leben der Menschen Einfluss nehmen, deren Handlungen zwar in eine Richtung lenken, insofern sie vermuten können,

was ein Held tut, wenn er eine Karte mit der Schilderung des Wegs zu den Göttern findet, sie aber nicht bestimmen. In *The Last Hero* wird die Willensfreiheit der Protagonisten hervorgehoben, hingegen kann sie bei *The Colour of Magic* nur vermutet werden.

Somit eröffnen oder verschließen die Gottheiten den Menschen Handlungsspielräume, ohne dass die Entscheidungs- und weitgehende Handlungsfreiheit der Menschen davon berührt wäre. Die Menschen sind also nur insofern Spielfiguren im Spiel der Götter, als die Götter mit ihnen spielen, sie aber nicht deren Marionetten sind. So verdankt sich die Rettung der Welt in *The Last Hero* auch nicht den Göttern, sondern Carrot bzw. dem Barden. Die Begrenztheit der Götter wird auch daran deutlich, dass sie sich der Gefahr ihres Spiels nicht bewusst sind: "Above the wheel of the world, the gods played on. They sometimes forgot what happened if you let a pawn get all the way up the board" (18). Darüber hinaus fragt der Blinde Io, als die Götter sehen, dass sich die Helden gerade als Götter verkleiden und sich anschicken, nach Dunmanifestin zu gehen: "I suppose there is no harm they can do us?" – "No," said Fate, passing the dice box. "If they were very intelligent, they would not be heroes" (143).

Bei ihrem Spiel geht es den Göttern neben ihrem Überleben durch Gläubige auch um Unterhaltung, denn als sich die Handlung zuspitzt, schauen die meisten Götter zu: "Gods enjoy a good laugh, although it has to be said that their sense of humour is not subtle" (143). Sie lassen die Helden zu sich kommen, weil sie überzeugt sind, dass sie ihnen nicht schaden können, allerdings zeigt Fate die Grenzen an: "Up to the point, madam, where it ceases to amuse" (143). Fate betrachtet die Helden offensichtlich nur als Spielfiguren, mit denen er Spaß haben kann, wie auch bei seiner Begegnung mit ihnen deutlich wird, wo er Cohen zum Spiel auffordert und ihm bedeutet, er müsse mit einem normalen Würfel eine Sieben würfeln und meint: "I could see that could present a difficulty," he said, "but only for mortals, o' course" (149). Dieser Unterhaltungsaspekt unterscheidet sie deutlich von einem abrahamitischen Gottesverständnis.

Ihre Begrenztheit wird auch daran deutlich, dass Cohen Fate betrügen kann, da er die oben genannte Aufgabe dadurch löst, dass

er den Würfel mit seinem Schwert in zwei Hälften teilt und diese mit der Sechs und der Eins oben landen. Fate, der vom Sprichwort "You cannot cheat Fate" (153, vgl. *Colour* 110) überzeugt ist, reklamiert zwar, doch wendet die Lady ein: "I suggest they have won. He *did* cheat Fate. If you *do* cheat Fate, I do not believe it says anywhere that Fate's subsequent opinion matters" (153).

Oben wurde mehrfach erwähnt, dass die Götter über Leben und Tod ihrer Gläubigen entscheiden können. Ob sie dies nicht völlig willkürlich, oder nur in Übereinstimmung mit den von ihnen erlassenen Geboten tun können, ist nicht ganz klar. Aber wie in *Small Gods* interessieren sich die Götter für die Menschen nicht bzw. nur insofern diese für ihre Unterhaltung sorgen, und es ist Bruthas Verdienst, dass Om eine Ausnahme darstellt.

Der Einfluss der Götter auf das Leben der Menschen beschränkt sich indes nicht nur darauf, ihnen Handlungsmöglichkeiten zu eröffnen und sie mit Blitzen zu erschlagen oder nicht, sondern betrifft auch das alltägliche Leben, indem sie dieses durch zahlreiche Verbote beeinflussen. So karikiert Pratchett in *The Last Hero* die Vielfalt der verschiedenen und Außenstehenden oft absurd erscheinenden Ge- und Verbote der Religionen, so gibt es in Ankh-Morpork "priests forbidden by holy edict from eating broccoli, priests who required unmarried girls to cover their ears lest they inflame the passions of other men, and priests who worshipped a small shortbread-and-raisin-biscuit" (65).

Die Unschärferelation

Die Einflussmöglichkeiten der Götter auf das Leben der Menschen werden auch durch die Unschärferelation eingeschränkt, bzw. das dieser zugrunde liegende Prinzip, dass der Akt der Beobachtung Einfluss auf das Ergebnis eines Experimentes hat bzw. der Tatsache, dass wir das Ergebnis von Quanteneffekten nicht wissen können, bevor wir nachgesehen haben. Wie den berühmten Schmetterling der Chaostheorie in *Interesting Times* nimmt Pratchett ein bekanntes Theorem aus der Quantenphysik auf. In *The Last Hero* wird es schon zu Beginn eingeführt, als Ponder Stibbons Lord Vetinari

versucht zu erklären, wieso es unklug wäre, mit dem Omniscope in die Zukunft zu blicken: "Initial studies indicate that the fact of observation would collapse the waveform in phase space" (14). Der Erzkanzler erklärt dies auf für uns verständlichere Weise, kann das Ungewissheitsprinzip indes nicht erläutern:

'What Mr Stibbons *means*, my lord,' said the Archchancellor, 'is that there are billions and billions of futures that, er, *sort of* exist, d'yer see? They're all [...] the possible *shapes* of the future. But apparently the first one you actually *look* at is the one that *becomes* the future. It might not be one you'd like. Apparently it's all to do with the Uncertainty Principle.' (16)

Auch Tod beschäftigt sich mit diesem Prinzip. Er sitzt in seinem Arbeitszimmer und öffnet immer wieder eine hölzerne Kiste, in der sich ein kleines Kätzchen befindet, um zu sehen, ob die Katze tot ist oder nicht, illustriert mithin das Gedankenexperiment von Schrödingers Katze. Den Sinn des Experimentes, dass wir nicht wissen können, ob die Katze tot ist oder nicht, wenn wir nicht nachsehen, kann Tod nicht verstehen: "THINGS WILL HAVE COME TO A PRETTY PASS, ALBERT, IF I DID NOT KNOW WHETHER A THING WAS DEAD OR ALIVE WITHOUT HAVING TO GO AND LOOK" (69).

Seine handlungsbestimmende Funktion wird im Wurf der Lady angedeutet, die *uncertainty* warf, und deren Zug bzw. Wurf von den Göttern nicht gesehen werden kann (vgl. 143). Dies geschieht, als die Helden sich als Götter verkleiden und die Gruppe um Leonard of Quirm sich Cori Celesti nähern und ein Absturz bei der Landung droht. Tod ist zwar bei ihnen, weiß aber nicht, ob er eingreifen muss: "I'M AFRAID THE UNCERTAINTY PRINCIPLE IS MAKING MY JOB VERY DIFFICULT" (151). Zu diesem Zeitpunkt ist der Ausgang der Geschichte völlig offen, denn die Helden sind bereits bei den Göttern. Wenn Leonard, Carrot und Rincewind ankommen, kann die Welt noch gerettet werden, wenn sie nicht ankommen, ist dies sehr unwahrscheinlich. Hier haben die Götter

die Kontrolle über das Spiel verloren, wie sich auch daran zeigt, dass sie auf die Helden in Cori Celesti keinen Einfluss haben und vom Erfolg Carrots abhängig sind.

Somit kann von göttlicher Vorherbestimmung oder Vorsehung bei Pratchett nicht gesprochen werden, da die Gottheiten und die Menschen letztlich diesem Prinzip unterworfen sind. Dies gilt, obwohl Pratchett mehrfach die Eigenart der Geschichte beschreibt, geplant zu sein und dazu zu tendieren, Abweichungen zu korrigieren: "Logic would have told Mort that here was his salvation. In a day or two the problem would solve itself; the books in the library would be right again; the world would have sprung back into shape like an elastic bandage" (*Mort* 139). Die Geschichte ist in den Geschichtsbüchern aufgeschrieben, die von den History Monks behütet werden. Deren Rolle liegt zum einen darin, Ereignisse zu beobachten, denn: "History, in order to happen, has to be observed by people who know they are observing History" (*Companion* 288), zum anderen darin, die durch Quanteneffekte entstandenen Interferenzen zu beseitigen, so dass die Geschichte immer noch den Büchern entsprechend verläuft. In *Small Gods* wird Lu-Tze vom Abt beauftragt, in Omnia nach dem Rechten zu sehen: "Things must be [...] carefully observed [...] There are pressures. Free will, predestination [...] the power of symbols [...] turning-point [...] you know all about this" (4). Lu-Tze jedoch zeigt seine Menschlichkeit dadurch, dass er sich nicht an den in den Büchern stehenden Verlauf hält und erklärt dies über die schlechte Qualität der heutigen Geschichte: "It's the history we've got these days, [...] Very shoddy stuff, lord. I have to patch it up all the time-" (340). In *Thief of Time* sagt er über sich selbst: "I'm nothing like as holy. Never really got a grip on the cosmic harmony" (44). Die Möglichkeit der Einflussnahme wird vom *Discworld Companion* nicht nur auf die Mönche beschränkt: "On Discworld, the future is set. It's the job of everyone to fight back" (139).

In *The Last Hero* liegt mithin eine sehr ausgearbeitete Beschreibung des Verhältnisses zwischen Göttern und Menschen vor. Dabei skizziert Pratchett mit den verschiedenen Protagonisten die verschiede-

nen Grundhaltungen des Menschen gegenüber dem Göttlichen, die wir auch in der Realwelt bemerken können. Auf Seiten der Götter bleibt er konsequent bei der Auswirkung des Glaubens der Menschen auf die Götter und ihrer Macht über Leben und Tod der Menschen und ihrer Einflussnahme.

Dabei sind die Menschen grundsätzlich willens- und entscheidungsfrei, wenn ihnen auch von den Göttern und deren Spiel Handlungsspielräume eröffnet oder verschlossen werden. So sind die Schlusssätze des Eintrags "Gods" aus dem *Discworld Companion* weiterhin gültig: "Gods and humans are inseparable. Because what gods need is belief, and what humans want is gods" (*Companion* 194, vgl. *Gods* 7).

Literaturverzeichnis

- Alfaro, Juan. "Glaube". *Herders Theologischen Taschenlexikon III*. Hg. Karl Rahner. Freiburg i. Br.: Herder, 1972. 88–104.
- Barth, Karl. *Kirchliche Dogmatik I/2*. Zürich: Zollikon, 1938.
- Camus, Albert. *Der Mythos von Sisyphos*. Hamburg: Rowohlt, 1997.
- "Dogmatische Konstitution über die göttliche Offenbarung 'Dei Verbum'". *Kleines Konzilskompandium*. Hg. Karl Rahner und Herbert Vorgrimler. Freiburg i. Br.: Herder, 1998. 367–382.
- Heidegger, Martin. *Sein und Zeit*. Frankfurt a. M.: Vittorio Klostermann, 1977.
- Hoff, Gregor Maria. *Religionskritik heute*. Mainz: Topos, 2004.
- Khoury, Adel Theodor und Georg Girschek. *Das religiöse Wissen der Menschheit. Bd. 1*. Freiburg i. Br.: Herder, 1999.
- Mansfeld, Jaap, Hg. *Die Vorsokratiker: Griechisch/Deutsch: Auswahl der Fragmente, Übersetzung und Erläuterungen von Jaap Mansfeld*. Stuttgart: Reclam, 1987.
- Otto, Rudolf. *Das Heilige*. München: Beck, 1997.
- Petzold, Dieter. "'A Christian Atheist': Religion in Terry Pratchetts post-moderner Fantasy Fiction". *Spiritualität und Transzendenz: Religiöse Erfahrungen in der zeitgenössischen englischsprachigen Literatur*. Hg. Susanne Bach. Paderborn: Schöningh, 2001. 49–69.
- Pratchett, Terry, and Stephen Briggs. *The Discworld Companion: An Invaluable Guide for the Discerning Discworld Traveller*. London: Vista, 1997.

- Pratchett, Terry. *The Colour of Magic*. 1983. London: Corgi, 1998.
- . *Mort*. 1987. London: Corgi, 1997.
- . *Pyramids*. 1989. London: Corgi, 1997.
- . *Small Gods*. 1992. New York: HarperPrism, 1994.
- . *Feet of Clay*. London: Corgi, 1997.
- . *Interesting Times*. 1994. New York: HarperPrism, 1998.
- . *Thief of Time*. 2001. New York: HarperTorch, 2002.
- . *The Last Hero*. 2001. New York: EOS, 2002.
- Rahner, Karl. "Gnosis". *Herders Theologisches Taschenlexikon III*. Hg. Karl Rahner. Freiburg i. Br.: Herder, 1972. 149–151.
- . "Weltgeschichte und Heilsgeschichte". *Sämtliche Werke*, Bd. 10. Freiburg i. Br.: Herder, 2003. 590–604.
- Rüster, Johannes. *The Turtle Moves! Kosmologie und Theologie in den Scheibenweltromanen Terry Pratchetts*. Wetzlar: Phantastische Bibliothek, 2003.
- Sartre, Jean-Paul. *L'Existentialisme est un humanisme*. Paris: Nagel, 1970.
- Sonnemans, Heino M. *Menschsein auf Heilswegen*. Kevelaer: Butzon & Bercker, 1999.
- Tolkien, John Ronald Reuel. "On Fairy-Stories". *Tree and Leaf*. London: HarperCollins, 2001. 3–81.