



# The Color of Magic/ Die Farbe der Magie

Der erste Roman von der Scheibenwelt

„In a distant and second-hand set of dimension, in an astral plane that was never meant to fly, the curling star-mists waver and part...

See...

Great A'Tuin the Turtle comes, swimming slowly through the interstellar gulf, hydrogen frost on his ponderous limbs, his huge and ancient shell pocked with meteor craters. Through sea-sized eyes that are crusted with rheum and asteroid dust He stares fixedly at the Destination.

In a brain bigger than a city, with geological slowness, He thinks only of the Weight.

Most of the weight is of course accounted for by Berilia, Tubul, Great T'Phon and Jerakeen, the four giant elephants upon whose broad and star-tanned shoulders the disc of the World rests, garlanded by the long waterfall at its vast circumference and domed by the baby-blue vault of Heaven.

Astropsychology has been, as yet, unable to establish what they think about.“

Rincewind, der mit weitem Abstand untalentierteste Zauberer der Scheibenwelt, führt ein eigentlich ruhiges Leben - bis er auf Twoflower, den ersten Touristen der Scheibenwelt, trifft und sich gemeinsam mit ihm (und einigen ungewöhnlichen Reiseutensilien wie einem Ikonographen (samt Kobold) und einer Truhe) aufmacht, ihnen bis dato unbekannte Gegenden und Personen kennenzulernen. Auf ihrem Weg quer über die Scheibenwelt erleben sie eine Reihe von seltsamen Abenteuern und treffen eine Reihe von skurrilen Gestalten und kommen trotz einer Reihe nicht unbeachtlicher Gefahren immer wieder mit dem Leben davon (wozu die Truhe einen nicht zu verachtenden Teil beiträgt): Von Ankh-Morpork aus bis Krull, dem kleinen Königreich, das so nahe am Rand liegt, daß einige Berge schon darüber hinausreichen und eine sehr eigenwillige Form der Raumfahrt ermöglichen (die technologischen Erfordernisse bestehen hauptsächlich aus einigen Flaschenzügen, Seilwinden und, vor allem, genug Seil), sie treffen auf Helden, auf Trolle und auf TOD (der gemeinsam mit seinem weißen Hengst Binky dafür sorgt, daß ein Leben auf der Scheibenwelt dann beendet wird, wann es zu Ende zu sein hat); und man erfährt, was es mit den Göttern der Scheibenwelt wirklich auf sich hat...

In diesem ersten Buch von der Scheibenwelt bekommt man ganz nebenbei auch die grundlegenden Prinzipien und Eigenheiten erklärt; man lernt Ankh-Morpork, die größte Stadt am Runden Meer (inklusive „Unseen University, the high school of magic, whose time-and-space transcendent campul is never precisely Here or There“), die Scheibe von der Mitte bis zum Rand (und darüber hinaus) kennen und begegnet einem nicht zu geringen Teil von auch in späteren Büchern immer wieder auftauchenden Personen.

Man trifft das erste Mal auf die der Scheibenwelt eigene Magie, die dort als elementare Kraft ihre ganz besonderen Aufwirkungen auf die Welt und ihre Wesen hat - von den verstaubten Studierstuben der Unsichtbaren Universität bis hin zu den seit tausenden von Jahren durch magischen Fallout in den Magischen Kriegen verseuchten Gebieten, in denen sich manche Spezies so ganz und gar nicht verhalten, wie es das Biologielehrbuch eigentlich vorschreiben würde.

Und natürlich erfährt man von Great A'Tuin - der Weltenschildkröte, die (oder der ?) die Scheibenwelt durchs Multiversum trägt, einem ungewissen Ziel entgegen...

**Evelin Fisslthaler**  
lady@oeh.tu-graz.ac.at

