

Glossar für *The Bones Season – Die Denkerfürsten*

von Samantha Shannon

Der von den Sehern in *Die Denkerfürsten* verwendete Slang orientiert sich frei an der Gaunersprache, die in der Londoner Unterwelt des neunzehnten Jahrhunderts verwendet wurde, wobei einiges in Bezug auf Bedeutung und Verwendung dem Roman angepasst wurde. Andere Begriffe wurden der modernen englischen Umgangssprache entnommen oder neu interpretiert. Ausdrücke, die speziell von der »Familie«, also den menschlichen Bewohnern von Sheol I, verwendet werden, sind mit einem Stern gekennzeichnet.

Aether: Reich der Geister, zu dem sich Seher Zugang verschaffen können.

Akrobat*: Menschlicher Einwohner von Sheol I, der in den Prüfungen versagt hat und nun dem Oberaufseher unterstellt ist.

Akutomant: Wahrsager, der mithilfe von spitzen Gegenständen wie Nadeln oder Stöcken die Zukunft vorhersagt.

Alomant: Wahrsager, der mit Salz arbeitet.

Amaranth: Blume ; einzige Pflanze, die in der Schattenwelt wächst. Kann mentale Verletzungen heilen.

Amaurose: Zustand des Nicht-Sehens.

Amaurotiker: Nicht-Seher.

Anthomant: Seher, der mit Blumen arbeitet ; Blumenorakel.

Astragalomant: Losorakel, spezialisiert auf Würfel.

Ausbrecher: Geist, der aufgrund seines Alters oder Typs auf die stoffliche Welt einwirken kann. Zu den Ausbrechern gehören u. a. Poltergeister und Erzengel.

Bodyguard: Amaurotiker, die von anderen Amaurotikern angeheuert werden, um sie bei nächtlichen Unternehmungen vor Widernatürlichen zu beschützen. Ihr Erkennungszeichen ist eine grüne Laterne.

Chol-Vogel: Geflügeltes Sarxwesen. Gefährte der Rephaim, der in der realen Welt die Form eines Seelengeleiters annimmt.

Clown*: Andere Bezeichnung für Akrobat.

Denkdelikt: Jeder Tatbestand, der unter Einbeziehung oder durch Kommunikation mit der Geisterwelt begangen wird, insbesondere, wenn dadurch ein finanzieller Vorteil entsteht. Laut Scion-Gesetzgebung gelten Denkdelikte als Hochverrat.

Denkerfürst: Anführer im Sehersyndikat, Spezialist in Denkdelikten. Normalerweise verfügt ein Denkerfürst über eine eng verknüpfte Gruppe von fünf bis zehn Anhängern, hat aber die Befehlsgewalt über alle Seher innerhalb eines Sektors in seiner Parzelle. Die Denkerfürsten bilden die Versammlung der Widernatürlichen.

Denkerkönigin: Titel weiblicher Denkerfürsten.

Duckett: Pfandleiher in Sheol I, Name geht zurück auf eine alte englische Bezeichnung für Verkäufer.

Ektoplasma: Das Blut der Rephaim, grünlich gelb in der Farbe. Es glüht leicht und ist von dickflüssiger Konsistenz. Es kann dazu benutzt werden, Kältepunkte zu öffnen.

Emim: Angebliche Feinde der Rephaim, auch »die Gefürchteten« genannt. Nashira Sargas beschreibt sie als bestialische Fleischfresser, die menschliche Beute bevorzugen. Ihre Existenz ist von vielen Geheimnissen umgeben.

Entthront: Bezeichnet den Zustand, wenn der durch Atern hervorgerufene Rausch vollständig abgeklungen ist.

Erzieher(in): Syndikatsmitglieder, die junge Straßenkötter aufnehmen und in die Welt des Syndikats einführen.

Extispizist: Seher, der mit Eingeweiden als Numen arbeitet ; Eingeweideschauer.

Familie*: Bezeichnung für die menschlichen Einwohner von Sheol I, mit Ausnahme der Knochensammler und anderer Verräter.

Floxy: Aromatisierter Sauerstoff, der durch ein feines Röhrchen inhaliert wird. Stellt in Scion die Alternative zum Alkohol dar. Floxy wird in diversen Unterhaltungslokalitäten angeboten, darunter auch spezielle Sauerstoffbars.

Flux: Fluxion 14, eine Psychodroge, die bei Sehern starke Schmerzen und Orientierungsverlust hervorruft.

Fragender: Jemand, der im Aether nach Antworten sucht. Er kann bestimmte Fragen stellen oder für eine Lesung einen Teil von sich selbst darbieten (z. B. Blut oder Handfläche). Manche Wahrsager nutzen einen Fragenden, um sich auf bestimmte Bereiche des Aethers zu konzentrieren und so leichter Voraussagen treffen zu können.

Ganovenbraut/Ganovenschützling: Junger Seher, der engen Bezug zu seinem Denkerfürsten oder seiner Denkerkönigin hat. Normalerweise wird davon ausgegangen, dass das Mündel ein Verhältnis mit dem jeweiligen Denkerfürsten hat und als Erbe seines Sektors auserwählt wurde.

Gaukler: Auch Polyglotte genannt. Seher, die mit Musik arbeiten. Sie sprechen und verstehen eine Sprache, die sonst nur Geister beherrschen.

Gelbjacke*: Niedrigster Rang in Sheol I. Er wird an Menschen vergeben, die während ihrer Prüfungen Furcht zeigen. Gilt auch als Synonym für »Feigling«.

Gespenst: Geist, der sich einen festen Aufenthaltsort gewählt hat, meistens der Ort, an dem er oder sie gestorben ist. Vertreibt man ein Gespenst von seiner »Spukstätte«, reagiert es mit Wut.

Gezähmter: Geist, der der Kontrolle eines Fesselmeisters untersteht.

Goldenes Band: Verbindung zwischen zwei Geistern bzw. dem Bewusstsein zweier Lebender. Es ist nur sehr wenig darüber bekannt.

Großinquisitor: » Regierungschef «, also Herrscher von Scion.

Großreferent: Assistent des Großinquisitors, offizielle Stimme von Scion.

Herr der Unterwelt: Vorsitzender der Versammlung der Widernatürlichen und oberster Boss des Sehersyndikats. Er residiert traditionellerweise in Devil's Acre, Parzelle 1, 1. Sektor.

Hirnleerung: Anhaltende Amnesie nach dem Genuss von Weißer Aster. Kann ebenfalls bedeuten, dass man jemandem Weiße Aster verabreicht.

Hirnpest: Slangausdruck für Fantasmagorie, ein kräftezehrendes Fieber, das durch Flux ausgelöst wird.

Höfling: Süchtiger, der von Athern abhängig ist. Die Bezeichnung leitet sich von *St Anne's Court* in Soho ab, wo der illegale Athernhandel zu Beginn des einundzwanzigsten Jahrhunderts seinen Anfang nahm.

Horde: Gruppe von an einen Seher gebundenen Geistern, meistens ist diese Bindung zeitlich begrenzt.

Hüttensiedlung: Slum von Sheol I, in dem die Akrobaten (zwangsweise) leben.

Hydromant: Wahrsager, der mithilfe von Wasser Kontakt zum Aether aufnimmt.

Kältepunkt: Ein kleiner Spalt zwischen Aether und stofflicher Welt, manifestiert sich in Form einer dauerhaft vereisten Fläche. Kann mithilfe von Ektoplasma dazu benutzt werden, einen Durchgang in die Unterwelt zu schaffen. Feste Materie (z. B. Blut oder Fleisch) lässt sich nicht durch einen Kältepunkt transportieren.

Katotropmant: Wahrsager, der mithilfe von Spiegeln Vorhersagen macht.

Kleidomant: Seher, der als Numen Schlüssel verwendet.

Knochenernte: Alle zehn Jahre stattfindende »Ernte« unter den Sehern. Von Scion organisiert, um die Rephaim zufriedenzustellen.

Knochensammler*: Abfällige Bezeichnung für Rotjacken.

Kottabomant: Wahrsager, der mithilfe von Wein arbeitet ; Weinorakel.

Leichtes Mädchen: Prostituierte, die sexuelle Dienstleistungen in Kombination mit ihrer Sehergabe anbietet.

Mecks: Alkoholfreier Ersatzstoff für Wein. Es gibt ihn in Weiß, Rosé und »Blut«, also Rot, er hat eine sirupartige Konsistenz.

Novembertide: Offizieller Scionfeiertag, an dem der Gründung der Scionzitadelle London im November 1929 gedacht wird.

Numa: Objekte, mit deren Hilfe Wahrsager Verbindung zum Aether aufnehmen, z.B. Spiegel, Karten, Knochen.

Objektmaler: Dokumentenfälscher, der für Denkerfürsten und ihre Angestellten falsche Reisefreigaben erstellt.

Oneiromant: Seher, der Träume erschafft.

Ossista: Bedienung in einer Sauerstoffbar.

Ranthen, die: Auch bekannt als die *Gezeichneten*. Eine Gruppe von Rephaim, die sich gegen die Herrschaft des Sargas Clans auflehnt und an eine Wiederherstellung der Schattenwelt glaubt.

Rhabdomant: Wahrsager, der mit Stöckchen und Wünschelruten arbeitet.

Rephaim: Biologisch gesehen unsterbliche, humanoide Bewohner der Unterwelt, die sich von der Aura seherisch begabter Menschen ernähren. Ihr Ursprung und ihre Geschichte sind unklar.

Rosajacke*: Zweiter Rang in der Initiation in Sheol I. Rosajacken müssen sich im Kampf gegen Emim behaupten, um zur Rotjacke werden zu können.

Rotjacke*: Höchster Rang für Menschen in Sheol I. Die Aufgabe der Rotjacken besteht darin, die Stadt vor den Emim zu beschützen. Als Gegenleistung für ihre Dienste erhalten sie gewisse Privilegien. Sie werden auch Knochensammler genannt.

Salbenmischer: Spezialist für von Sehern verwendete Drogen und ihre Auswirkungen auf die Traumlandschaft.

Saloop: Heißgetränk aus Orchideenwurzeln, das mit Rosenwasser und Orangenblüten gewürzt wird.

Sarx: Das alterslose Fleisch der Rephaim und anderer Kreaturen der Schattenwelt (auch Sarxwesen genannt.) Es schimmert metallisch.

Schattenwelt: Auch *She'ol* oder Zwischenreich genannt. Die Schattenwelt ist die ursprüngliche Heimat der Rephaim. Sie bildet eine Übergangsebene zwischen der Erde und dem Aether, dient diesem Zweck aber nicht mehr seit dem Schwinden der Schatten. Seitdem ist die Schattenwelt vom Zerfall bedroht.

Schemen: Manifestation der Ängste und Sorgen eines Menschen. Schemen halten sich in der Hadopelagialzone der Traumlandschaft auf.

Schimmer: Andere Bezeichnung für Aura, sozusagen ihre Substanz.

Schnüffler: Seher, der spirituelle Aktivität riechen kann.

Seher: Sammelbegriff für alle seherisch begabten Menschen.

She'ol: Ursprünglicher Name der Schattenwelt.

Shilling: Slangausdruck für eine Goldmünze, entspricht einem Britischen Pfund.

Silbernes Band: Ständige Verbindung zwischen Körper und Geist, die es einem ermöglicht, über Jahre dieselbe physische Gestalt zu behalten. Es ist bei jedem Individuum einzigartig. Für Traumwandler ist es von besonderer Bedeutung, da sie das Band benutzen, wenn sie zeitweise ihren Körper verlassen. Das silberne Band nutzt sich im Laufe der Zeit ab. Ist es einmal zerstört, kann es nicht wiederhergestellt werden.

Straßenköter: a) Obdachloser ; b) jemand, der bei einem *Erzieher* lebt und für ihn arbeitet. Wie auch Straßenkünstler und Bettler gelten sie nicht als vollwertige Syndikatsmitglieder, können aber aufsteigen, wenn ihr Erzieher sie aus seinen Diensten entlässt.

Straßenkunst: Wahrsagekunst gegen Geld. Die meisten Straßenkünstler bieten gegen Bezahlung Schicksalsdeutung in verschiedenen Formen an. Das kriminelle Sehersyndikat verbietet Straßenkunst jeglicher Art.

Sublimierung: Prozess, in dem aus gewöhnlichen Objekten Numa werden.

Summer*: Andere Bezeichnung für die Emim.

Syndikat: Kriminelle Vereinigung von Sehern in der Scionzitalde London, aktiv seit Anfang der 1960er-Jahre. Geleitet wird das Syndikat vom Herrn der Unterwelt und der Versammlung der Widernatürlichen. Seine Mitglieder sind Spezialisten in Denkdelikten zur persönlichen Bereicherung.

Tarotist: Veraltete Bezeichnung für Kartenleger. Wird in der Umgangssprache noch verwendet, ist in der Zitadelle aber kaum noch bekannt.

Threnodie: Festgelegte Wortfolge, mit der Geister gebannt werden, sodass sie nicht im Aether festsitzen.

Tincto: Slangausdruck für Laudanum, ein von Scion verbotenes Betäubungsmittel. Der Begriff leitet sich von dem Namen ab, unter dem es lange verkauft wurde, *Tinktur aus Opium*.

Todbringer: Rephaimschimpfwort.

Totaugen: Abwertender Begriff für Nicht-Sehende.

Traumgestalt: Form, die der Geist innerhalb der Traumlandschaft annimmt.

Träumer: Abkürzung für Traumwandler, häufig von Rephaim verwendet.

Traumlandschaft: Das Innere des Bewusstseins, wo Erinnerungen verwahrt werden. Sie teilt sich in fünf Zonen oder »Ringe« auf, an die die geistige Gesundheit gekoppelt ist, von der hellen Zone des Sonnenlichts bis zum tiefsten, dunkelsten Ring, der Hadopelagialzone. Seher können bewusst in ihre eigene Traumlandschaft eindringen. Amaurotiker erhaschen nur im Schlaf kurze Einblicke.

Unlesbarer: Seher, der keine erkennbare oder eine beschädigte Aura hat.

Wanderer: Geister, die im Aether verharren, weil sie noch nicht gebannt wurden. Sie können noch von Sehern unter ihre Kontrolle gebracht werden.

Weißjacker*: Einstiegsrang aller Menschen in Sheol I. Jede Weißjacker muss eine Darbietung ihres Könnens in ihrer jeweiligen Wahrsagekunst absolvieren. Besteht sie diesen Test, wird sie in den nächsthöheren Rang erhoben. Versagt sie, verbannt man sie in die Hüttensiedlung.

Zeitgeist: Von den meisten Sehern metaphorisch gebraucht, vor allem in dem Ausruf » Beim Zeitgeist ! «, einige verehren den Zeitgeist jedoch auch als eine Art Gottheit.

Zischler: Abfällige Bezeichnung für Flüsterer/Polyglotte