

Sphäre und besitzt umfangreiche Kräfte. Hatte die Befähigung zu einem einzigen Schöpfungsakt, den sie zur Erschaffung der Vampire nutzte.



Leahdyre – Eine mächtige und einflussreiche Person.



Lesser – Ein seiner Seele beraubter Mensch, der als Mitglied der Gesellschaft der *Lesser* Jagd auf Vampire macht, um sie auszurotten. Die *Lesser* müssen durch einen Stich in die Brust getötet werden. Sie altern nicht, essen und trinken nicht und sind impotent. Im Laufe der Jahre verlieren ihre Haare, Haut und Iris ihre Pigmentierung, bis sie blond, bleich und weißäugig sind. Sie riechen nach Talkum. Aufgenommen in die Gesellschaft werden sie durch Omega. Daraufhin erhalten sie ihre Kanope, ein Keramikgefäß, in dem sie ihr aus der Brust entferntes Herz aufbewahren.



Lewlhen – Geschenk.



Lheage – Respektsbezeichnung einer sexuell devoten Person gegenüber einem dominanten Partner.



Lielan – Ein Kosewort, frei übersetzt in etwa »mein Liebstes«.



Lys – Folterwerkzeug zur Entnahme von Augen.



Mahmen – Mutter. Dient sowohl als Bezeichnung als auch als Anrede und Kosewort.



Mhis – Die Verhüllung eines Ortes oder einer Gegend; die Schaffung einer Illusion.



Nalla oder **Nallum** – Kosewort. In etwa »Geliebte (r)«.

Novizin – Eine Jungfrau.

Omega – Unheilvolle mystische Gestalt, die sich aus Groll gegen die Jungfrau der Schrift die Ausrottung der Vampire zum Ziel gesetzt hat. Existiert in einer jenseitigen Sphäre und hat weitreichende Kräfte, wenn auch nicht die Kraft zur Schöpfung.

Phearsom – Begriff, der sich auf die Funktionstüchtigkeit der männlichen Geschlechtsorgane bezieht. Die wörtliche Übersetzung lautet in etwa »würdig, in eine Frau einzudringen«.

Princeps – Höchste Stufe der Vampiraristokratie, untergeben nur den Mitgliedern der Hohen Familie und den Auserwählten der Jungfrau der Schrift. Dieser Titel wird vererbt; er kann nicht verliehen werden.

Pyrokant – Bezeichnet die entscheidende Schwachstelle eines Individuums, sozusagen seine Achillesferse. Diese Schwachstelle kann innerlich sein, wie zum Beispiel eine Sucht, oder äußerlich, wie ein geliebter Mensch.

Rahlman – Retter.

Rythos – Rituelle Prozedur, um verlorene Ehre wiederherzustellen. Der Rythos wird von dem Vampir gewährt, der einen anderen beleidigt hat. Wird er angenommen, wählt der Gekränkte eine Waffe und tritt damit dem unbewaffneten Beleidiger entgegen.



Schleier – Jenseitige Sphäre, in der die Toten wieder mit ihrer Familie und ihren Freunden zusammentreffen und die Ewigkeit verbringen.



Shellan – Vampirin, die eine Partnerschaft mit einem Vampir eingegangen ist. Vampirinnen nehmen sich in der Regel nicht mehr als einen Partner, da gebundene männliche Vampire ein ausgeprägtes Revierverhalten zeigen.



Symphath – Eigene Spezies innerhalb der Vampirrasse, deren Merkmale die Fähigkeit und das Verlangen sind, Gefühle in anderen zu manipulieren (zum Zwecke eines Energieaustauschs). Historisch wurden die Symphathen oft mit Misstrauen betrachtet und in bestimmten Epochen auch von den anderen Vampiren gejagt. Sind heute nahezu ausgestorben.



Trahyner – Respekts – und Zuneigungsbezeichnung unter männlichen Vampiren. Bedeutet ungefähr »geliebter Freund«.



Transition – Entscheidender Moment im Leben eines Vampirs, wenn er oder sie ins Erwachsenenleben eintritt. Ab diesem Punkt müssen sie das Blut des jeweils anderen Geschlechts trinken, um zu überleben, und vertragen kein Sonnenlicht mehr. Findet normalerweise mit etwa Mitte zwanzig statt. Manche Vampire überleben ihre Transition nicht, vor allem männliche Vampire. Vor ihrer Transition sind Vampire von schwächerer Konstitution und sexuell unreif und desinteressiert. Außerdem können sie sich noch nicht dematerialisieren.



Triebigkeit – Fruchtbare Phase einer Vampirin. Üblicherweise dauert sie zwei Tage und wird von heftigem sexuellem Verlangen begleitet. Zum ersten Mal tritt sie etwa fünf Jahre nach der Transition eines weiblichen Vampirs auf, danach im Abstand von etwa zehn Jahren. Alle männlichen Vampire reagieren bis zu einem gewissen Grad auf eine triebige Vampirin, deshalb ist dies eine gefährliche Zeit. Zwischen konkurrierenden männlichen Vampiren können Konflikte und Kämpfe ausbrechen, besonders wenn die Vampirin keinen Partner hat.



Vampir – Angehöriger einer gesonderten Spezies neben dem Homo sapiens. Vampire sind darauf angewiesen, das Blut des jeweils anderen Geschlechts zu trinken. Menschliches Blut kann ihnen zwar auch das Überleben sichern, aber die daraus gewonnene Kraft hält nicht lange vor. Nach ihrer Transition, die üblicherweise etwa mit Mitte zwanzig stattfindet, dürfen sie sich nicht mehr dem Sonnenlicht aussetzen und müssen sich in regelmäßigen Abständen aus der Vene ernähren. Entgegen einer weit verbreiteten Annahme können Vampire Menschen nicht durch einen Biss oder eine Blutübertragung »verwandeln«; in seltenen Fällen aber können sich die beiden Spezies zusammen fortpflanzen. Vampire können sich nach Belieben dematerialisieren, dazu müssen sie aber ganz ruhig werden und sich konzentrieren; außerdem dürfen sie nichts Schweres bei sich tragen. Sie können Menschen ihre Erinnerung nehmen, allerdings nur, solange diese Erinnerungen im Kurzzeitgedächtnis abgespeichert sind. Manche Vampire können auch Gedanken lesen. Die Lebenserwartung liegt bei über eintausend Jahren, in manchen Fällen auch höher.



Vergeltung – Akt tödlicher Rache, typischerweise ausgeführt von einem Mann im Dienste seiner Liebe.



Wanderer – Ein Verstorbener, der aus dem Schleier zu den Lebenden zurückgekehrt ist. Wanderern wird großer Respekt entgegengebracht, und sie werden für das, was sie durchmachen mussten, verehrt.



Whard – Entspricht einem Patenonkel oder einer Patentante.



Zwiestreit – Konflikt zwischen zwei männlichen Vampiren, die Rivalen um die Gunst einer Vampirin sind.



1

Auf der Anderen Seite wanderte Payne durch das Heiligtum. Das federnde grüne Gras kitzelte ihre nackten Fußsohlen, während ihr der süße Duft des Geißblatts und der Hyazinthen in die Nase stieg. Seitdem sie von ihrer Mutter aufgeweckt worden war, hatte sie noch keine Stunde geschlafen, und obwohl ihr das zuerst seltsam erschienen war, dachte sie nun nicht mehr darüber nach. Es war einfach so.

Wahrscheinlich hatte ihr Körper zuvor so lange geruht, dass es nun für ein ganzes Leben reichte.

Als sie zum Tempel des Primals kam, betrat sie ihn nicht. Auch am Eingang zum Hof ihrer Mutter ging sie vorüber – es war noch zu früh für Wrath und ihr gemeinsames Kampftraining, was der einzige Grund für sie war, den Hof zu betreten.

Als sie jedoch zum Wohnbereich der Auserwählten kam, öffnete sie die Tür. Allerdings hätte sie nicht sagen können, was sie dazu veranlasst hatte, am Türknauf zu drehen und über die Schwelle zu treten.

Die Wasserschalen, die die Auserwählten lange Zeit verwendet hatten, um die Ereignisse zu verfolgen, die sich zutrugen, waren auf den zahlreichen Schreibtischen in Reih und Glied aufgestellt. Daneben lagen Pergamentrollen und Federkiele bereit.

Ein Lichtschimmer erregte ihre Aufmerksamkeit, und sie ging hinüber zu seinem Ursprung. Das Wasser in einem der Kristallbecken bewegte sich in immer langsamer werdenden Kreisen, als ob es gerade erst berührt worden wäre.

Payne sah sich um. »Hallo?«

Sie erhielt keine Antwort. Aber der süße Duft von Zitronen legte nahe, dass No'One mit ihrem Reinigungstuch erst kürzlich hier gewesen war. Was eigentlich eine Zeitverschwendung war, denn hier gab es weder Staub noch Schmutz, der entfernt werden musste. Aber No'One war eben Teil der großen Tradition der Auserwählten.