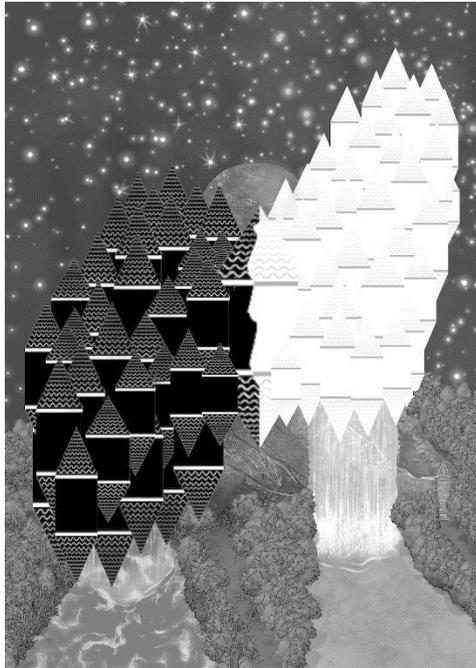


Melanie Helene Page

## Schwarz & Weiß

*Ein Fantasybuch*



*Für alle, die Fantasy-Geschichten mögen!*

Über ihre Buchbewertung auf der Verkaufsplattform  
würde ich mich sehr freuen.

*Vielen Dank!*

Die Verzeichnisse (Personen, Wesen, Begriffe, Zauberworte und mehr)  
des obengenannten Buches finden Sie auf den nachfolgenden Seiten.

## Verzeichnis – Könige und Königinnen

NAME	ZUGEHÖRIGKEIT	REPRÄSENTANT/IN VON ...	STADT
Aieda	Licht	Feuer	Hala (LW)
Alba	Licht	Tod	Abastina (LW)
Alexei	Licht	Liebe	
Alisha	Dunkelheit	Erinnerung (Todeswelt)	
Andreya	Licht	Vampirkönigin	Antar Gebirge (FL)
Ansgar	Dunkelheit	Rachsucht/Vergeltung	
Argon	Dunkelheit	Feuer	Argan (DR)
Aurélie	Licht	Luft	Stadt der Luft (EL)
Azzuro	Dunkelheit	Wasser	Izlos (FL)
Beliar	Dunkelheit	Das Böse/König Dunkles Reich	Belios (DR)
Bella	Dunkelheit	Wasser	Ranios (DR)
Brendan	Dunkelheit	Zeit	Kabos (DR)
Cahya	Licht	Leben	Cahyalryia (LW)
Catherina	Dunkelheit	Nacht	
Cieran	Dunkelheit	Magie	Narreni (FL)
Cristal	Licht	Eis und Kälte	Niamh (LW)
Dzana	Dunkelheit	Leben	Dzanaria (DR)
Eileen	Licht	Licht	Echitia (LW)
Enisa	Licht	Königin der Feen	Ellatar (FL)
Enya	Licht	Wasser	Aveven (LW)
Euphemia	Licht	Glück	
Fiona	Licht	Magie	Firaina (LW)
Freya	Dunkelheit	Feuer	Alraia (FL)
Gotye	Licht	Erde	Stadt der Erde (EL)
Hannah	Licht	Erinnerung (Lichtwelt)	
Ialo	Dunkelheit	König der Feen	Ellatar (FL)
Iñaki	Dunkelheit	König der Hexen	
Ivan	Dunkelheit	Angst	
Jillian	Licht	Luft	Goldor (LW)
Kaspar	Licht	Tag	
Keyshia	Dunkelheit	Luft	Kalitia (DR)
Kimbra	Dunkelheit	Erde	Karal (FL)
Kuro	Dunkelheit	Dunkelheit	Arran (DR)
Kyle	Dunkelheit	Glück	
Luciá	Licht	Wissen	Schwarzweißes Schloss (SW)
Lughna	Licht	Erde	Tamir (LW)
Morano	Dunkelheit	Geheimnis	
Rai	Dunkelheit	Luft	Dray, Windgebirge Xoryk (FL)
Ranja	Dunkelheit	Möglichkeit	
Rato	Dunkelheit	Erinnerung (Schattenwelt)	
Romedia	Dunkelheit	Reichtum	
Sarita	Licht	Zeit	
Sasha	Licht	Feuer	Hala (LW)
Shekar	Dunkelheit	Erinnerung (Elfenland)	
Si'mon	Licht	König der Elfen	Lerysia (EL)
Soraya	Licht	Das Gute/Königin Lichtwelt	Moralia (LW)
Stellan	Dunkelheit	Stille	Ssenra (DR)
Talar	Dunkelheit	Erde	Mossir (DR)
Titan	Licht	Wasser	Aveven (LW)
Tjark	Dunkelheit	Tod	Talith (DR)
Torian	Dunkelheit	Wissen	Schwarzweißes Schloss (SW)
Typan	Dunkelheit	Sommer	
Yasmina	Dunkelheit	Vampirkönigin	Har'oon (FL)
Yul'iana	Dunkelheit	Königin der Elfen	Valira (EL)
Zacharias	Licht	Erinnerung (Elfenland)	

Dunkles Reich (DR), Feenland (FL), Elfenland (EL), Lichtwelt (LW), Scheibenwelt (SW)

## Verzeichnis – Unentschiedene, Dunkle und Lichtwesen

NAME	ZUGEHÖRIGKEIT	HAUPTELEMENT	BEZEICHNUNG	SONSTIGES
Addae	Dunkelheit	Feuer	Dunkle	Schwarzer Schatten, Ratos Mutter
Adel	Licht	Luft	Vampire	Neue Gesellschaft, Freies Volk
Admir	Unentschieden	Feuer	Feen	Empathen, Heilerschule Sertin
Aiko	Unentschieden	Wind	Feen	Mauerschüler
Ajelia	N/A	Feuer	Phönixe	Kirans Begleiter
Aladin	Dunkelheit	Feuer	Dunkle	Magier, Bekannter von Benjamar
Alev	Dunkelheit	Feuer	Dunkle	Abgeordnete Rat Universum, Kaverno
Allison	Licht	Wasser	Feen	Professoren Enfys
Alok	Licht	Feuer	Zusteller	Eigentümer Gebäck- und Teehaus
Alvin	Dunkelheit	Erde	Dunkle	Eigentümer Gasthof Bratwa
Amira	N/A	N/A	Menschen	Bedienstete
Anila	Dunkelheit	Feuer	Feen	Seher, Tor'dyn Orakel
Ankita	Dunkelheit	Erde	Dunkle	Krieger, Kyles Suchgruppe
Aparna	Licht	Erde	Feen	Mitarbeiter Schwarzweisses Schloss
Arman	Dunkelheit	Erde	Papageien	Alishas Papagei
Ar'nar	Dunkelheit	Feuer	Elfen	Professoren Mauerschule
Arvin	Licht	Feuer	Goldene	Seher, Eileens Vater
Asker	Dunkelheit	Erde	Kleine Drachen	Schüler Freies Volk
Aturo	Licht	Erde	Elfen	Alishas Vater
Avira	Licht	Wasser	Hexen	Neue Gesellschaft
Ayesha	Dunkelheit	Feuer	Dunkle	Auserwählte Traumwelt
Azal	Licht	Wasser	Elfen	Neue Gesellschaft
Azuna	Licht	Erde	Elfen	Neue Gesellschaft, Seher, Magier
Balthasar	Dunkelheit	Erde	Raben	Alishas Begleiter
Belisia	Dunkelheit	Wasser	Feen, Hexen	Seher, Professoren Enfys
Benjamar	Dunkelheit	Wasser	Dunkle	Magier, Professoren
Blár	Dunkelheit	Luft	Dunkle	Magier, Dembos Gefolge
Brina	Licht	Erde	Elfen	Ehemalige Vorgesetzte von Alok
Caleb	Dunkelheit	Wasser	Dunkle	Krieger, Kyles Suchgruppe
Candidus	Licht	Wasser	Goldene	Abgeordnete Rat Universum, Magier
Charles	N/A	N/A	Menschen	Versuch/Opfer Lichtkönigin
Charlotte	Licht	Feuer	Elfen	Schüler Freies Volk
Chry'sogon	Dunkelheit	Erde	Dunkle	Heiler
Cian	Dunkelheit	Wasser	Dunkle	Seher, Abgesandte
Claudius	Licht	Erde	Elfen	Heiler, Schulleiter Heilerschule Sertin
Cleo	N/A	Erde	Elefanten	Si'tans Begleiter
Cordula	Licht	Wasser	Feen	Magier, Schulleiter Enfys
Cvetko	Dunkelheit	Luft	Vampire	Neue Gesellschaft, Empathen
Darvina	Dunkelheit	Wasser	Elfen	Seher, Cierans Suchgruppe
Dembo	Dunkelheit	Wasser	Dunkle	Kyles Bruder, Auserwählte Eis/Kälte, Magier
Devora	Dunkelheit	Erde	Elfen	Schwester von Kashmira
Diablo	Dunkelheit	Feuer	Hunde	Ranjas Wachhund
Dorothea	Dunkelheit	Wasser	Hexen	Romedias Tochter
Eadlyn	Dunkelheit	Erde	Dunkle	Krieger, Empathen, Magier, Abgesandte
Eduardo	Dunkelheit	Luft	Elfen	Neue Gesellschaft
Egon	Dunkelheit	Luft	Dunkle	Schüler Freies Volk
Eldor	Dunkelheit	Wasser	Phönixe	Phönix, lebte bei Azuna
Elfriede	Licht	Erde	Elfen	Freies Volk
Elijah	Licht	Luft	Elfen	Seher, Enfysschüler
Elizabetha	Licht	Wasser	Goldene, Feen	Lucys Mutter
Ella	Licht	Erde	Elfen	Prinzessin Lichtelfen
Elviano	Licht	Erde	Vampire	Abgeordnete Rat Universum
E'mir	Unentschieden	Erde	Vampire	Mauerschüler
Erich	N/A	N/A	Menschen	Bedienstete
Esmeralda	Licht	Feuer	Hexen	Professorin Mauerschule
Estafania	Dunkelheit	Erde	Hexen, Elfen	Nagras Schwester, Verbannte
E'thon	Licht	Wasser	Elfen	Mauerschüler
Eugenia	Dunkelheit	Erde	Elfen	Romedias Tochter
Eve'lyn	Licht	Feuer	Elfen	Ro'mars Mutter
Fadila	Licht	Erde	Hexen	Neue Gesellschaft
Falko	Licht	Feuer	Goldene	Gestaltwandler Tiger, Magier, Freies Volk
Felis	Dunkelheit	Luft	Elfen	Seher, Tor'dyn Orakel
Firas	Dunkelheit	Feuer	Krieger	Professoren, Mitarbeiter Tjark
Flint	N/A	Feuer	Füchse	Mircos Begleiter
Flooris	Licht	Luft	Hexen, Elfen	Neue Gesellschaft
Galenus	Licht	Erde	Goldene	Abgeordnete Rat Universum, eh. Vorsitzende
Gallus	N/A	N/A	Ungeheuer	Kreation von Eve'lyn
Gelia	Dunkelheit	Feuer	Dunkle	Janas Mutter
Gonoveva	Dunkelheit	Luft	Dunkle	Romedias Tochter

NAME	ZUGEHÖRIGKEIT	HAUPTLEMENT	BEZEICHNUNG	SONSTIGES
Gerlinde	Dunkelheit	Luft	Hexen	Romedias Tochter
Gudula	Licht	Erde	Feen	Freies Volk, Professorin Schule der Freien
Halvor	Dunkelheit	Erde	Dunkle	Krieger, Freies Volk, Dembos Gefolge
Hassan	Licht	Luft	Goldene	Abgeordnete Rat Universum, Alte, Magier
Helena	Licht	Wasser	Elfen	Mutter Vanila
Hikaru	Dunkelheit	Feuer	Schwarzer Drache	Abgeordnete Rat Universum, neue Vorsitzende
Hugo	N/A	N/A	Menschen	Ranjas Stiefvater
Iniko	Licht	Wasser	Feen	Heiler, Professoren Enfys
Irina	N/A	N/A	Menschen	Ranjas Mutter
Itami	Licht	Wasser	Wale	Lucys Begleiter
Izarro	Licht	Erde	Elfen	Professoren Enfys
Jacinta	Licht	Feuer	Goldene	Freies Volk, Verteiler, Leanders Mutter
Jana	Licht	Luft	Feen	Schüler Freies Volk
Jaso	Licht	Feuer	Elfen	Neue Gesellschaft, Heiler
Jesko (Jello)	Licht	Luft	Feen	Janas Vater, Freies Volk
Jogi	Unentschieden	wasser	Elfen	Enfysschüler
Jolene	Dunkelheit	Feuer	Dunkle	Neue Gesellschaft, Krieger
Jón	N/A	N/A	Menschen	Reiseleiter Island
Josh	Unentschieden	Feuer	Vampire	Enfysschüler
Jo'tika	Dunkelheit	Wasser	Dunkle	Krieger, Cierans Suchgruppe
Julius	Dunkelheit	Feuer	Dunkle	Schwarzer Schatten
Kai	Dunkelheit	Feuer	Hexen	Neue Gesellschaft
Kajros	Dunkelheit	Wasser	Elfen	Neue Gesellschaft, Traumelfen
Kal	Dunkelheit	Feuer	Hexen	Enfysschüler
Karim	Unentschieden	Feuer	Elfen	Mauerschüler
Kashmira	Licht	Erde	Elfen	Anwärter Thron Lichtelfen
Kate	N/A	N/A	Menschen	Touristen Island
Katsu	Dunkelheit	Erde	Dunkle	Krieger Serentia
Kevin	Dunkelheit	Luft	Dunkle	Mitarbeiter Tjark
Kira	Dunkelheit	Feuer	Feen	Seher, Empathen, Abgesandte
Kiran	Unentschieden	Feuer	Elfen	Heiler, Heilerschule Sertin
Kiril	Dunkelheit	Feuer	Feen	Späher Feenkönig, Gestaltwandler Habichte
Knud	Licht	Wasser	Goldene	Schüler Freies Volk
Lavea	Licht	Feuer	Elfen	Abgeordnete Rat Universum
Layla	N/A	N/A	Menschen	Cierans verlorene Tochter
Leah	Licht	Erde	Hexen	Professoren Enfys
Leander	Licht	Luft	Feen	Schüler Freies Volk, Seher
Liborius	Licht	Wasser	Hexen	Schüler Freies Volk
Lilliania	Licht	Feuer	Elfen	Prinzessin Lichtelfen
Lisa	N/A	N/A	Menschen	Vision, Arbeitskollegin Layla
Lithanja	Dunkelheit	Feuer	Dunkle	Ratsrepräsentanten Dunkles Reich, Empathen
Liu	Dunkelheit	Feuer	Elfen	Seher, Tor'dyn Orakel
Li'van	Licht	Erde	Elfen	Seher
Loretta	Dunkelheit	Wasser	Elfen	Romedias Tochter
Lorraine	Unentschieden	Wasser	Hexen	Mauerschüler
Lucy	Licht	Wasser	Feen	Prinzessin Wasser Lichtseite
Luke	Dunkelheit	Wasser	Feen	Seher, Tor'dyn Orakel
Mako	Dunkelheit	Feuer	Dunkle	Beliars Zwillingbruder, Verbannte
Malik	Dunkelheit	Feuer	Hexer	Professoren Enfys
Mallika	Licht	Wasser	Goldene	Seher, Alte
Manisha	Dunkelheit	Erde	Feen	Traumfeen, Alishas Mutter
Mara	Dunkelheit	Luft	Dunkle	Abgeordnete Rat Universum, Todesnymphen
Marat	Dunkelheit	Luft	Hexen	Empathen, Abgesandte
Margarete	Dunkelheit	Erde	Feen	Schulleiter Mauerschule
Megan	Dunkelheit	Erde	Hexen	Neue Gesellschaft
Melissa	Licht	Wasser	Goldene	Abgeordnete Rat Universum
Merina	Licht	Wasser	Elfen	Neue Gesellschaft, Seher
Mia	N/A	N/A	Menschen	Ehemalige Kollegin Ranja
Mila	Licht	Luft	Wölfe	Elijahs Begleiter
Minna	Dunkelheit	Feuer	Feen	Romedias Tochter
Mirco	Unentschieden	Feuer	Elfen, Hexen	Mauerschüler, Empathen
Miro	Licht	Feuer	Vampire	Prinz Vampire Lichtseite
Mozhan	Dunkelheit	Feuer	Dunkle	Seher, Empathen, Cierans Suchgruppe
Nagra	Dunkelheit	Luft	Hexen	Neue Gesellschaft
Natasha	Unentschieden	Wasser	Feen	Mauerschüler
Nayeli	Licht	Luft	Goldene, Elfen	Krieger, Freies Volk, Abgesandte
Neda	Dunkelheit	Feuer	Feen	Ratos Freundin, Kyles Suchgruppe
Nicholas	Dunkelheit	Feuer	Dunkle	Mitarbeiter Tjark
Nikita	Dunkelheit	Erde	Katzen	Mauerschule
Numar	Dunkelheit	Feuer	Dunkle	Magier, Alte
Nyla	Dunkelheit	Wasser	Feen	Dembos Gefolge

NAME	ZUGEHÖRIGKEIT	HAUPTLEMENT	BEZEICHNUNG	SONSTIGES
Onyx	Dunkelheit	Luft	Dunkle	Magier, Cierans Suchgruppe
Orci	Dunkelheit	Luft	Feen	Magier
Ottilia	Dunkelheit	Erde	Feen	Romedias Tochter
Pandit	Unentschieden	Erde	Hexen	Gestaltwandler Kater, Mauerschüler
Pandroklus	Dunkelheit	Erde	Dunkle	Abgeordnete Rat Universum, Schatten
Pavlo	Licht	Feuer	Elfen	Magier, Professoren, Aufpasser
Peter	N/A	N/A	Menschen	Touristen Island
Philip	N/A	N/A	Menschen	Touristen Island
Quirin	Licht	Feuer	Goldene	Magier, Abgesandte (Kurt)
Rachel	N/A	N/A	Menschen	Bedienstete
Raimund	Licht	Luft	Hexen	Freies Volk, Magier, Schule für Freie
Ramiro	Licht	Feuer	Goldene	Weisser Schatten, Krieger, Abgesandte
Relaia	Dunkelheit	Feuer	Feen	Neue Gesellschaft, Todesnympfen
Ro'mar	Licht	Erde	Elfen	Kirans Vater
Ron	Licht	Luft	Elfen	Seher, Professoren Mauerschule
Rosana	Unentschieden	Feuer	Feen	Heiler, Heilerschule Sertin
Ruiz	Dunkelheit	Erde	Vampire	Krieger, Freies Volk, Suchgruppe Kyle
Rupert	N/A	Erde	Waschbären	E'mirs Begleiter
Salva	N/A	N/A	Menschen	Bedienstete
Samu	Licht	Erde	Schildkröten	Leahs Begleiter
Saphira	Licht	Luft	Pferde	Miros Begleiter
Shania	Licht	Luft	Elfen	Prinzessin Lichtelfen
Silvanja	Dunkelheit	Erde	Elfen	Tyrannin (ehemalige Elfenkönigin)
Sima	Licht	Feuer	Goldene	Abgesandte, Magier
Sirius	N/A	Luft	Falken	Aikos Begleiter
Si'tan	Unentschieden	Erde	Elfen	Mauerschüler
Skot	Licht	Erde	Feen	Professoren Mauerschule
Sunil	Dunkelheit	Wasser	Elfen	Abgeordnete Rat Universum
Taf'ra	Dunkelheit	Feuer	Hexen	Professoren Yuna
Taira	Dunkelheit	Wasser	Dunkle	Magier, Cierans Suchgruppe
Tensei	Licht	Luft	Feen	Freies Volk
Thalie	Unentschieden	Erde	Elfen	Empathen, Heilerschule Sertin
Theodor	Licht	Luft	Elfen	Schüler Freies Volk
Toja	Dunkelheit	Wasser	Hexen	Dembos Gefolge
Tong	Dunkelheit	Erde	Dunkle	Krieger
Tri	N/A	N/A	Menschen	Bedienstete
Tsal	Licht	Erde	Goldene	Neue Gesellschaft, Magier
Tuc	Dunkelheit	Feuer	Echsenkönige	Maliks Begleiter
Twaila	Dunkelheit	Wasser	Hexen	Neue Gesellschaft
Tyanar	Dunkelheit	Erde	Dunkle	Schwarzer Schatten, Cierans Suchgruppe
Uma	Licht	Erde	Elfen	Verbotene Händler
Vanila	Licht	Wasser	Elfen	Prinzessin Lichtelfen
Vicki	Dunkelheit	Feuer	Feen	Gestaltwandler Pferd
Viktor	Licht	Wasser	Goldene	Seher, Empathen
Viridiana	Licht	Erde	Feen	Abgeordnete Rat Universum, neue Vorsitzende
Vivian	Licht	Feuer	Hexen	Neue Gesellschaft
Vladimir	Dunkelheit	Luft	Feen	Krieger Feenkönig
Wasco	Dunkelheit	Luft	Dunkle	Ratos Aufpasser
Will	Dunkelheit	Erde	Elfen	Neue Gesellschaft, Gestaltwandler Bär
Xiaon	Dunkelheit	Feuer	Feen	Krieger, Cierans Suchgruppe
Yasar	Dunkelheit	Erde	Dunkle	Magier, Cierans Suchgruppe
Zaafar	Dunkelheit	Wasser	Dunkle	Abgeordnete Rat Universum, eh. Vorsitzender
Zara	N/A	N/A	Menschen	Ehemalige Könige Menschenwelt
Zerda	Licht	Luft	Zusteller	Abgeordnete Rat Universum
Zulema	Unentschieden	Luft	Elfen	Mauerschüler

## Verzeichnis – Wesen und Begriffe

Wesen, Begriffe	Bedeutung
Abgeordnete	Ratsmitglieder, Rat des Universums, Rat von Serentia etc.
Abgesandte	In die Menschenwelt entsandte Ratsmitglieder
Adoption	Bänder werden gelöst und neu verknüpft, Blut ändert sich nicht
Alte	Ratsmitglieder von Serentia
Alven	Helferlein der vier Hauptelemente, kleine Feen
Anschläge	Bekanntmachungen, Nachrichten etc., die z.B. an einer Mauer hängen
Anwärter	Anwärter auf einen Thron einer Welt, Auserwählte eines Elements
Auftragsmörder	Beruf, der von vielen Freien ausgeübt wird
Auge	Ein magischer Fernseher
Augenstab	Zauberstab für die Bedienung des Auges
Auserwählte	Auserwählte eines Elements, kämpfen um eine Krone, siehe Anwärter
Bälleschlagen	Magische Version von Golf
Bänder	Zwischen Familienmitgliedern, verstärken Macht, bei Hochzeiten und Adoptionen neu verknüpft
Baum der Beschlüsse	Abmachungen des Rates des Universums werden auf schwarzweißen Laubblättern festgehalten
Bauminseln	Herausgerissene Bäume, die in Gruppen über dem Boden oder in der Luft herumschweben
Begleiter	Tiere, die magische Wesen leiten; Wesen, die den Hauptelementen etwas schulden
Beißer	Von Beliar gezüchtete Rasse von Wachhunden; wie Mops mit riesigem, piranhasartigem Gebiss
Besenfliegen	Beschäftigung für Schüler, Wettkämpfe über lange Strecken hinweg
Bitterfrucht	Violette Frucht, ähnlich Kakaofrucht, deren Samen von Affen gekaut & wieder ausgespuckt werden
Briefbaum	Baum zum Versenden und Empfangen von Briefen, Zeitungen, Paketen etc.
Die Acht	Repräsentanten der vier Hauptelemente einer Seite
Die Ältesten	Die zehn ältesten Ratsmitglieder von Serentia, die Zehn Alten
Die Hellen	Anderer Name für Abgesandte des Lichts
Die Jagd	Spiel, das Beliar jedes Jahr im Dunklen Reich veranstaltet
Die Sechzehn	Repräsentanten der vier Hauptelemente beider Seiten
Die Zehn Alten	Die zehn ältesten Ratsmitglieder von Serentia, die Ältesten
Diebe	Beruf, den viele Freie ausüben; viele Schüler der Mauerschule klauen
Drachen	Kleine und große Drachen, mächtige Wesen mit Horn, Schwarze und Weiße Drachen
Drachenkutsche	Von kleinen Drachen geflogene Kutsche
Drittes Auge	Auch Inneres Auge genannt, z.B. zum Einprägen, für Visionen etc.
Dunkle	Wesen aus dem Dunklen Reich und allgemeine Bezeichnung für alle dunklen Wesen
Dunkles Reich	Planet zwischen Universum der Menschenwelt und Feenland, eine der Vier Welten
Echsenkönig	Magischer Tyrannosaurus
Einberufene	Von Sehern von Serentia ausgewählt, um bei verschiedenen Abstimmungen abzustimmen
Einfache Sprache	Sprache, die erfunden wurde, damit sich alle magischen Wesen problemlos verständigen können
Einhorn	Mächtiges Tier, Pferd mit Horn, Symbol des Lichts
Elemente	Es gibt Hauptelemente und Unterelemente, wählen Repräsentanten
Elfen	Stammen aus dem Elfenland, haben spitze Ohren
Elfenland	Planet zwischen Feenland und Lichtwelt, eine der Vier Welten
Empathen	Wesen, die z.B. Gedanken lesen, Lügen, Gefühle, Stimmungen und Absichten erkennen können
Erwachsene	Magische Wesen, die über 300 Jahre alt sind
Feen	Stammen aus dem Feenland, eher gemütlich unterwegs
Feenland	Planet zwischen Dunklem Reich und Elfenland, eine der Vier Welten
Fellschwimmer	Wie Otter, sind Empathen und Seher
Fest der Ewigen Balance	Alljährliche Feier des ewigen Gleichgewichts zw. Dunkelheit und Licht im Schwarzweißen Schloss
Fest der Fantasie	Eve'lyns Kreationen schmücken Lerysia alle paar Jahre und ein buntes Fest wird gefeiert
Feuerkarotten	Scharfes, süßes Gemüse, das auf getrockneten Feuerfeldern wächst; Zutat bei Reinigungsritualen
Feuerspinne	Große, giftige, rote Spinne
Fliegende Fischer	Flugsaurier, die sich von Fisch ernähren
Formwandler	Magische Wesen, die sich in Tiere und Dinge verwandeln können, Gestaltwandler
Freie	Volk der Freien, leben hauptsächlich in Diarmid, viele Auftragsmörder und Diebe
Fußball	Beliebte Beschäftigung in den Vier Welten, angeblich erfunden von Professor Izzarro
Gaben	Grundlegende, allgemeine Fähigkeiten, bestimmen die Kräfte
Gefolge	Gefolgschaft von Repräsentanten und Anwärtern
Geister	Unsichtbare Wesen, halten sich in der Vorwelt auf, bis sie den Weg in die Stadt der Toten sehen
Geistersterne	Durchsichtige Seesterne, die sich gerne an Schiffe heften
Geistervogel	Entziehen Geistern Energie; aus Federn können Gefängnisse für tote Menschen gebastelt werden
Geisterwelt	Geisterwelt der magischen Wesen; in Vier Welten halten sich auch Nichtmagier dort auf, Vorwelt
Gemischte Schule	Schule, die sowohl von Dunklen als auch von Lichtwesen besucht werden kann
Gemischte Stadt	Stadt, die sowohl von Dunklen als auch von Lichtwesen betreten/bewohnt werden kann
Gestaltwandler	Magische Wesen, die sich in Tiere und Dinge verwandeln können, Formwandler
Glasblumen	Blumen aus Glas, die für die Herstellung von Vorsehungskugeln für Seher verwendet werden
Goldene	Lichtwesen aus der Lichtwelt
Graue Gedächtnisse	Elefanten, vergessen nie etwas, Symbol der Erinnerung
Graues Gefängnis	Einziges Gefängnis der Scheibenwelt, befindet sich am Rande der Schlossländereien
Grenzübergänge	Grenzübergänge führen in eine andere Welt, funktionieren ähnlich wie Portale
Hauptelemente	Erde, Feuer, Luft und Wasser; höchste Instanz der magischen Welten
Heiler	Magische Wesen mit Heilkräften

Wesen, Begriffe	Bedeutung
Heilerschule	Schulen für Heiler und zum Teil auch für Seher und Empathen
Heilervereinigung	Zusammenschluss mehrerer Heiler, die ihre Dienste in verschiedenen Städten anbieten
Herausforderer	Ein Wesen, das durch eine Abmachung mit einem Element zu einem möglichen Anwärter wird
Herrscher/innen	Repräsentant/innen der vier Hauptelemente
Hexen	Stammen aus der Menschenwelt, magische Wesen
Hexer	Männliche Hexen, siehe Hexen
Höhlschildkröten	Große Schildkröten, die nur im Wasser etwas sehen
Honigfisch	Gestreifter, blauer Fisch, frißt Honig von Wasserbienen
Hüpfier	Wie Kängurus
Hüter	Ratsmitglieder von Serentia, Könige und Königinnen von Erinnerung und Geheimnis
Implodierte	Sind während der Reise durch das Universum implodiert
Innenportale	Durchgänge innerhalb von Gebäuden, meistens ohne Türen, mit Zauberwörtern/Satz geschützt
Inneres Auge	Auch Drittes Auge genannt, z.B. zum Einprägen, für Visionen etc.
Insignien	Gegenstände, die den Besitzer zum Thronanwärter einer Welt machen oder Insignien eines Rates
Jäger	Orca, Schwertwal, Auftragsmörder unter Wasser, auch Schwarzweißer Wal genannt
Kavernos	Koboldähnliche Wesen, spielen gerne Streiche, leben in Höhlen des Feuerbergs Kaverno
Kinder	Magische Wesen, die unter 300 Jahre alt sind
Klapperkiste	Alte, heruntergekommene Kutsche, in der - wie in einem Bus - mehrere Wesen Platz haben
Klatschaugen	Seher, die etwas aufnehmen, was dann im Auge zu sehen ist, wie Kameraleute, Tratschaugen
Könige und Königinnen	Repräsentanten der Unterelemente, gehören zu allen vier Hauptelementen
Köpfeschlagen	Dunkle Version des Bälleschlagens, Golf mit Köpfen anstatt Bällen
Kraftball	Ball, der aus der Kraft eines Wesen besteht, welches nach dem Tod ein neues Leben gewählt hat
Kräfte	Magische Fähigkeiten, auch als Zahlungsmittel verwendet, kann in Kraftbällen gelagert werden
Kraterkrake	Immerglühende Krake, die in einem Unterwasserfeuerberg lebt
Krieger	Beruf; magisches Wesen, das sich zum Krieger ausbilden ließ
Landstreicher	Reisen umher, kein fester Wohnort
Langhalse	Giraffen, haben Zukunftsvisionen
Lichtwelt	Planet zwischen Elfenland und Universum der Menschenwelt, eine der Vier Welten
Magier	Magische Wesen, die eine bestimmte Magie ausüben, Rituale, Zauberei
Mauergarten	Park, der an die Mauerschule, beziehungsweise an die Große Mauer von Sertin angrenzt
Mauerschule	Schule, die sich in der alten Mauer von Sertin befindet
Menschen	Stammen aus der Menschenwelt, nichtmagische Wesen
Ehemalige Könige/Königinnen	Ehemalige Könige und Königinnen der Menschen, vor der Trennung der Welten
Mitleidskammer	Kammer in der Mauerschule, die alte, gespendete Kleidungsstücke enthält
Neue Gesellschaft	Bezeichnung der Gruppe, die in die Menschenwelt gereist ist
Nusschale	Schiffchen, kleines Boot
Nymphen	Wesen, die sich in eine Gestalt eines bestimmten Elements verwandeln und dessen Magie ausüben
Orakel	Seher beantworten Fragen, deuten die Zukunft, Rituale, Visionen, Entscheidungsfindung
Orientierungszauberstab	Zauberstab aus Katzenhaaren oder Pflanzenfasern, zeigt Wege an und findet versteckte Durchgänge
Parallelwelt	Geisterwelt für Nichtmagier in der Menschenwelt, auch Bezeichnung für Geister- oder Schattenwelt
Perlenschlucker	Bunte, skelettartige Seepferdchen, die sich von Perlen ernähren
Phönix	Magisches Wesen, Heilkräfte, Schutzzauber, stirbt öfters und wird dann wiedergeboren
Portale	Eingang, Tor zu einem anderen Ort, zum Teleportieren von A nach B, siehe Innenportale
Prophezeiung	Vorbestimmt, nicht abwendbar; Visionen, die die Seher von Serentia direkt von Gestirnen erhalten
Rat des Universums	Gewählte Mitglieder, beschäftigen sich mit Gesetzen, entsenden Abgesandte in die Menschenwelt
Rat von Serentia	Mitglieder werden durch Visionen bestimmt und als die Alten bezeichnet
Ratsrepräsentanten	Repräsentieren einen Rat
Riesenechsen	Dinosaurier, gewisse magische Arten leben noch in den Vier Welten
Riesenmuschel	Muschel, die so groß ist wie ein Schiff; aus ihren toten Bestandteilen werden Schiffe kreiert
Sandschiffe	Schiffe aus magischem Sand, die in Sand- und Steinwüsten herumsegeln
Schatten	Viele Arten, magische Wesen, die sich in der Schattenwelt aufhalten können
Schattenstädte	Permanente, stabile Orte der Schattenwelt, z.B. Cetina und Pangar rund um Arran im Dunklen Reich
Schattenwelt	Aufgeteilt in eine Dunkle und eine Lichtwelt, wie Flickenteppich, Schattenstädte
Schatzkammern	Versteckte Kammern oder bewachte Gebäude, in denen Taler und andere wertvolle Dinge lagern
Schatzmeister	Wesen, die wie kleine Bären aussehen; haben einen Beutel am Bauch und bewachen Schätze
Schatzsucher	Beruf; Wesen, die dazu ausgebildet wurden, magische Gegenstände und Schätze zu finden
Schatztruhenspiel	Rätselspiel für Schüler, das alljährlich in einer Stadt im Elfenland ausgetragen wird
Scheibenwelt	Mehr oder weniger flache Welt, in der Mitte der vier magischen Planeten und der Menschenwelt
Scheibenweltportal	Offizielle, bewachte Portale, welche die Vier Welten mit der Scheibenwelt verbinden
Schiffe versenken	Kriegsspiel im Dunklen Reich, Schüler versenken die Schiffe von anderen Schülern
Schuldenraum	Raum voller Spiegel, durch welche Lichtwesen ihre Taten durchleben können
Schule der Freiheit	Schule für Freie in Diarmid, die Vögel als Wappentiere benutzt
Schwarze Drachen	Symbol der Dunkelheit, gehören den Hauptelementen, Repräsentanten bekommen ein Drachenei
Schwarzweißer Bär	Gemüthlicher, großer Panda im Bambuswald im Feenland
Schwarzweißer Wal	Orca, Schwertwal, Auftragsmörder unter Wasser, auch Jäger genannt
Seher	Beruf; magische Wesen, die Visionen haben, für Orakel arbeiten
Siravo	Helferlein, kleine magische Wesen, können sich unsichtbar machen, aus Siravos Gebirge im Feenland
Sonnenbaum	Obstbaum mit orangen Früchten
Spiegel	Zum Kommunizieren verwendet, viele Portale gleichen Spiegeln, kritisieren das Aussehen von Wesen
Spiel der Elemente	Spiel, das die Anwärter spielen, um ein Element von sich zu überzeugen

<b>Wesen, Begriffe</b>	<b>Bedeutung</b>
Spiel der Könige und Königinnen	Kartenspiel, das es in verschiedenen Ausführungen (Spielbrett, Spielwelt oder Realität) gibt
Spielwelt	Andere Ebene; Körper bleibt in der Realität, aber der Geist begibt sich in die Spielwelt
Sprache der Dunkelheit	Sprache, die nur dunkle Wesen sprechen können; Lichtwesen können sie nur schreiben und lesen
Sprache des Lichts	Sprache, die nur Lichtwesen sprechen können; Dunkle können sie nur schreiben und lesen
Stadt der Toten	Stadt, in welche die Toten durch die Todeswelt reisen müssen; Talith (Dunkle), Abastina (Lichtwesen)
Sternenschiffe	Schiffe mit Flügel, für teure Ausflüge ins Universum
Stumme Kaninchen	Graues Fell, treiben Wesen mit Halluzinationen in den Wahnsinn, leben in Höhlen nahe Ssenra
Tage des Verblässens	Zeit, die ein menschlicher Geist in der Vorwelt verbringt, bis er verblasst und wiedergeboren wird
Taler	Zahlungsmittel, verschiedengroße Stücke, Gold, Silber, Bronze
Talermeister	Beruf; Magisches Wesen, das in den Schatzkammern der Vier Welten arbeitet
Tauschkammer	Kammer eines Händlers am Tauschplatz, die zurückbehaltene oder eingenommene Dinge enthält
Tauschplatz	Tauschbörse im Untergrund jeder größeren Stadt
Telos	Winzige, mausähnliche Wesen, erkennen Absichten mit einem Blick, leben in der Scheibenwelt
Tiere	Es gibt magische und nichtmagische Tiere, Begleiter
Todeswelt	Welt des Todes, Reich des Todes, Parallelwelt, Welt für Lichtwesen und Dunkle
Tote	Werden zu Geistern, müssen durch die Todeswelt in die entsprechende Stadt der Toten reisen
Totenkopf	Symbol des dunklen Königs des Todes
Tratschaugen	Seher, die etwas aufnehmen, was dann im Auge zu sehen ist, wie Kameralente, Klatschaugen
Traumtüren	Führen in Kopf eines Wesens, einfach zu finden, schwierig zu öffnen, geschützt von Hauptelement
Traumwelt	Welt, die es überall gibt; beinhaltet Traumtüren; über sie erhalten Verbannte Erinnerungen zurück
Trennung der Welten	Ereignis, bei dem einige Verbindungen zw. den Planeten zerstört worden sind
Übergangsmonde	Vier Monde, jeweils zw. den Jahreszeiten; Feste: Ende der alten und Beginn der neuen Jahreszeit
Übersetzungszauberstab	Zauberstab, der Texte in die gewünschte Sprache übersetzt
Unentschiedene	Kinder, die sich noch nicht zwischen Licht und Dunkelheit entschieden haben
Unterelemente	Alle Elemente außer Hauptelemente
Vampire	Verwandelte Menschen (Voraussetzung: Menschen mit Hexenblut, über 30 Jahre alt)
Verbannte	Magische Wesen, die von Gericht verurteilt werden und ihre Strafe in der Menschenwelt absitzen
Verbotene Geschäfte	Laden, der von einem Verbotenen Händler betrieben wird
Verbotene Händler	Verkaufen seltene, verbotene Dinge in den Verbotenen Geschäften
Verlorene	Kinder, die sich seit der Trennung der Welten in der Menschenwelt befinden
Verschönerungsjahre	Zeit, in der viel gebaut und Bauwerke erweitert und verschönert worden sind
Verteiler	Freie, die Aufträge entgegennehmen und an andere Freie verteilen
Vertreter	Vertreten Ratsmitglieder bei gewissen Abstimmungen
Verweigerer	Entscheiden sich nicht zw. Licht und Dunkelheit, werden wahnsinnig, implodieren, über 45 Jahre alt
Vier Welten	Die vier magischen Welten: Feen- und Elfenland, Dunkles Reich und Lichtwelt
Vorhersagungen	Sind abwendbar, werden als Warnungen aufgefasst
Vorsehungsbaum	Baum mit Visionen, sagt voraus, wann etwas auf einem Tauschplatz angeboten oder gekauft wird
Vorsitzende	Anführer/innen eines Rates oder einer Ratsseite
Vorwelt	Geisterwelt der magischen Wesen; in den Vier Welten halten sich auch Nichtmagier dort auf
Wächter	Erdmännchen
Wasserbienen	Bienen, die im Wasser leben
Weißer Drachen	Lichtwesen, gehören den Hauptelementen, neue Repräsentanten bekommen ein Drachenei
Weltenwandler	Wesen, vor allem Tiere, die zwischen Welten wandeln können; z.B. Raben, Salamander, Pferde, Elche
Wesen	Jedes magische Wesen gehört zu einem Hauptelement und auch zu Unterelementen
Zauberstab	Hilfsmittel zum Zaubern
Zusteller	Tierische, magische Wesen, halb Katzen halb Drachen, befördern Briefe und anderes

## Die Zauberworte

Zauberwort	Sprache	Wirkung
Ahire	Unentschiedene	Feuer entfachen, etwas anzünden
Desann vire leve	Licht	Mehrere Dinge zusammen wegteleportieren
Difere	Licht	Feuer entfachen, etwas anzünden
Faailoa	Sprache der Händler	Etwas wird offenbart
Ho'riparo	Dunkelheit	Etwas reparieren
Kasire	Dunkelheit	Etwas vor anderen verbergen
Kuraco	Dunkelheit	Eine kleinere Wunde heilen
Lape	Licht	Jemanden oder etwas zum Schweigen bringen
Limye	Licht	Zauberstab zum Glühen bringen, ein Licht anzünden
Malfermo	Dunkelheit	Etwas öffnen, aufmachen
Maroke	Unentschiedene	Etwas trocknen
Ouvetir	Licht	Etwas öffnen, aufmachen
Paco	Dunkelheit	Jemanden oder etwas zum Schweigen bringen
Reflete dlo	Licht	Umgebung reflektieren
Sekir	Licht	Etwas trocknen
Tuwhera	Unentschiedene	Etwas öffnen, aufmachen
Varmigo	Dunkelheit	Etwas erwärmen

Worte sind angelehnt an folgende Sprachen:

Maori	Sprache der Unentschiedenen
Esperanto	Sprache der Dunkelheit
Haitianisch	Sprache des Lichts
Samoanisch	Sprache der Händler

## Die Zeiteinheiten



### TAG

1. Streitsüchtiges Huhn
2. Motivierende Biene
3. Frecher Hund
4. Reizbarer Büffel
5. Reiselustige Schildkröte
6. Misstrauischer Hase
7. Spielendes Einhorn
8. Ratsuchender Hirsch
9. Nachdenklicher Dodo
10. Unabhängiges Kamel
11. Tanzender Bär
12. Chaotisches Pferd
13. Redegewandte Schlange
14. Sensibler Pfau

### NACHT



1. Ehrgeiziger Rabe
2. Aggressiver Phönix
3. Kreativer Fuchs
4. Gierige Krake
5. Rastloser Wolf
6. Schadenfrohe Eule
7. Hungriger Drache
8. Neugieriger Tiger
9. Rachsüchtige Maus
10. Giftige Koralle
11. Nervöse Fledermaus
12. Optimistischer Dachs
13. Launischer Frosch
14. Jagende Katze

Tag und Nacht: insg. 28 Einheiten

Zeiteinheiten: Einheiten, Sandkörner

Jahr: 20 Monde

Vier Jahreszeiten (mit je vier Monden)

und vier Übergangsmonde

Adjektive der Zeiteinheiten ändern sich jede Jahreszeit

### Die Zahlenzeichen

0		11		103	
1		12		...	
2		13		111	
3		...		...	
4		20		120	
5		21		...	
6		22		900	
7		...		...	
8		30		1000	
9		40		1001	
10		...		...	
		100		10000	
		...		...	
		101			
		102			

Erste Zahl immer oben (z.B. 10er Reihe immer Punkt oben)  
 Dann nächste Zahl unter dem ersten Zahlenzeichen hinschreiben usw.

## Impressum

*Liebe Leser/innen,*

Ich hoffe, dass Ihnen das Buch gefallen hat.  
Es ist mein erster Fantasyroman und ich habe die  
letzten paar Jahre immer wieder einmal daran gearbeitet.  
Anregungen, Kritik und anderes nehme ich deshalb  
gerne per E-Mail entgegen.  
Außerdem würde ich mich über Ihre Buchbewertung  
auf der Verkaufsplattform sehr freuen.

*Vielen Dank!*

E-Mail:

FantasybuchSchwarzUndWeiss@gmail.com

Webseite:

melaniehelenepage.jimdofree.com

1. Auflage 2023

Copyright © Melanie Halter 2023

Pseudonym: Melanie Helene Page

Originaltitel: Schwarz & Weiß Ein Fantasybuch

Umschlaggestaltung und -illustration: © Melanie Halter 2023

Umschlag gestaltet mit: Inkarnate Pro, 2023 und Canva.com, 2023

Fantasy-Karten Gestaltung: © Melanie Halter 2023

Fantasy-Karten kreiert mit: Inkarnate Pro, 2023

Verwendete Schreibsoftware: yWriter

Anschrift: Melanie Halter, Untergasse 10, 9437 Marbach SG

E-Mail: FantasybuchSchwarzUndWeiss@gmail.com

Webseite: melaniehelenepage.jimdofree.com